Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 48 - GIUGNO 1996

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Rondone 14, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Alessandro Balzano, Nicola B. Carrassi, Fabrizio Francato, Paolo Gattone, Ferruccio Giromini, il Kappa, Simona Stanzani
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Plasma, la principessa delle routine, giunge sulla Terra e decide che Toshi Igarashi dovrà diventare il suo uomo, senza dare peso al fatto che già due donne sono legate a lui. La prima è Assembler, routine morta e rinata come essere umano per poter stare vicino all'uomo che ama; la seconda è Megumi Tendoji, ricchissima e gelosissima ex di Toshi, pronta a tutto per riconquistarlo. Plasma organizza così un subdolo piano per allontanarle entrambe dall'oggetto delle sue mire, e fa sì che Assembler diventi una cantante famosa e piena di impegni; Megumi non vuole essere da meno, e segue l'esempio della rivale in amore... per trovarsi in gruppo assieme a lei! Ora Megumi e Assembler sono il nuovo duo 'idol' del Giappone, pronte a gareggiare in successo con le più note P–Enix, mentre Plasma è in difficoltà: Compiler e Interpreter ritengono che la principessa delle routine stia tramando loschi piani, mentre invece... desidera solo mettersi con Toshi!

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere romanticamente in un tempio buddista abbandonato, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, cerca di far sì che lo studente e la dea diventino una coppia fissa, mentre Skuld, la minore, è impegnata a fare... esattamente l'opposto! Ma forse c'è qualcosa sotto... Nel frattempo, la diavolessa Marller si ingegna per distruggere la quasi-quiete famigliare del gruppetto e manda all'attacco un piccolo spirito ninja...

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi, ma la loro seconda attività è ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Ma ora Rally è in pericolo, dato che la mafiosa e perversa Goldie le ha iniettato una droga in grado di rendere il cervello umano estremamente suggestionabile. Dopo aver rischiato di uccidere sotto ipnosi l'amico agente Roy Corman, Rally cerca di reagire e si lancia all'inseguimento di Goldie assieme a Minnie May, mentre la loro informatrice - Becky - viene sorpresa...

NAGAREBOSHI SAKON

Ryoichi Ikegami è di sicuro uno degli autori giapponesi che ha avuto più successo all'estero grazie al suo segno realistico e pittorico, piuttosto diverso dagli stereotipi della maggior parte delle produzioni fumettistiche giapponesi. Il più grande riconoscimento da parte del pubblico internazionale lo deve a **Crying Freeman**, il killer piangente ideato e scritto da Kazuo Koike, ma che in occidente è stato conosciuto grazie a **Mai, the psichic girl** (uno dei primi manga pubblicati negli Usa dalla Viz, e di conseguenza in tutto il resto del mondo); uno degli ultimi lavori dell'autore apparsi in Italia è il *noire* a sfondo politico **Sanctuary**.
Ikegami ritorna oggi in Italia con un manga in due parti (potrete leggerne la conclusione il mese prossimo su queste pagine) intitolato **Nagareboshi Sakon**, ovvero Sakon della Stella Cadente, un samurai un po' particolare. Questo fumetto (che si apre con quattro suggestive pagine a colori, delle quali la prima è diventata la nostra copertina di giugno) è stato realizzato da Ikegami in occasione della sua partecipazione al Premio Shikisho 1994 in qualità di membro della giuria: in quell'occasione, l'autore fu determinante per il successo (e la conseguente vincita del primo premio) del giovane fumettista Masatsugu Iwase, autore del **Calm Breaker** da noi pubblicato su **Kappa Magazine** 38. Ma ora tocca a lui: prego, maestro!

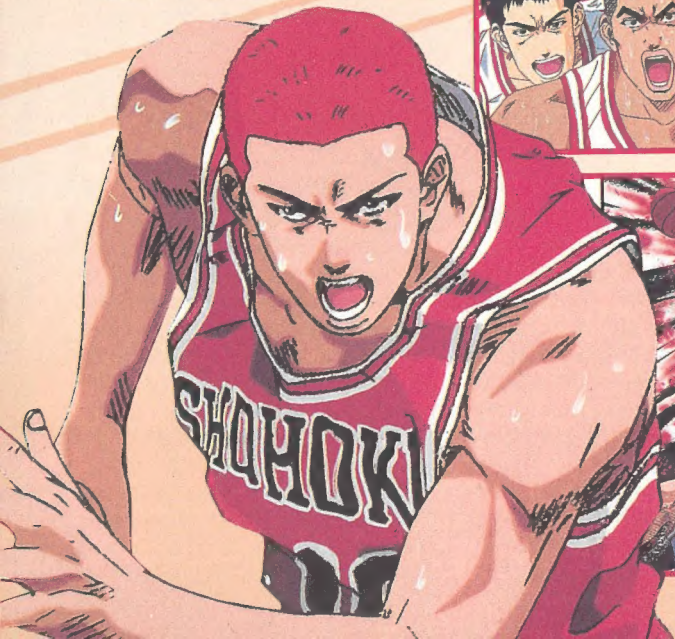
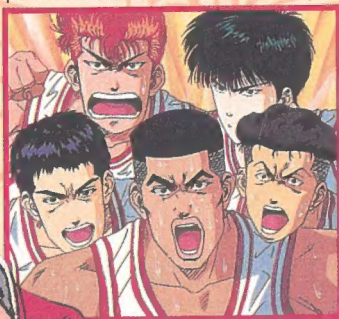
SLAM DUNK

di Alessandro Balzano e Paolo Gattone

Per chi non lo conoscesse, **Slam Dunk** è il manga sportivo più popolare e meglio realizzato dei primi anni Novanta: un concentrato puro di azione, comicità, sentimenti e dinamismo che poco più di cinque anni fa è comparso improvvisamente nel panorama editoriale giapponese, impadronendosi delle vette più alte delle classifiche di vendita che da allora non ha più abbandonato. Irriverente, dissacrante, intrigante e molto, molto coinvolgente, **Slam Dunk** è la serie dedicata al basket giovanile che ha fatto la fortuna di Takehiko Inoue: il giovane autore è entrato a far parte dell'Olimpo delle nuove leve del mercato editoriale nipponico - nel biennio 1994/95 è stato il secondo 'mangaka' più pagato con quasi un miliardo di yen! - accanto ad autori del calibro di Takeshi Shiina (**GS Mikami**), Kazuhiro Fujita (**Ushio e Tora**), Kazushi Hagiwara (**Bastard!!**) e Yoshihiro Togashi (**Yu Yu Hakusho**). **Slam Dunk** (il titolo è un termine tecnico che indica la schiacciata a canestro) compare sulle pagine del pluricitato settimanale della Shueisha "Shonen Jump", e le roboanti performance della squadra di basket del liceo Shohoku hanno saputo entrare sempre più nel cuore dei manga fan nipponici:

a tutt'oggi la serie conta ben 27 volumetti (l'ultimo dovrebbe essere uscito a maggio), un serial animato che nello scorso marzo ha superato i cento episodi, e ben quattro film per il grande schermo presentati in occasione dei vari Manga Matsuri (festival dell'animazione organizzati dalla Toei). E tutto ciò, naturalmente, non è che l'inizio. La popolarità della serie animata e della versione cartacea sono sicuramente ragguardevoli, come dimostrano gli alti share della serie TV (attestati tra i 12 e i 18 punti pecentuali, contro i 25 di **Sazae San**, da ormai trent'anni la serie animata più famosa in Giappone, e i 17-18 di **Dragon Ball** (da poco sostituito dalla nuova serie di Goku e soci, la **GT**). Il manga, dal canto suo, riesce ormai puntualmente a scalare la classifica di vendita, conquistando la vetta della hit parade di "Newtype" (l'ultimo blockbuster è il numero 26, secondo i dati di marzo) e sbaragliando la concorrenza. Quello che ha fatto però la vera fortuna di questo titolo è l'enorme mole di gadget che Bandai & Co. sono riusciti a produrre (come i videogiochi per Sega Saturn e Play Station, di cui vi abbiamo da poco parlato nella rubrica **Game Over**). La cosa più sorprendente è che il top delle vendite è stato raggiunto da prodotti che agli occhi di noi occidentali potrebbero apparire perlomeno stravaganti: accanto alla sveglia parlante e al pupazzo di peluche super deformed del protagonista (il folle Sakuragi Hanamichi), possiamo trovare, infatti, un'interminabile sequela di prodotti alimentari e per la casa che recano l'effige degli atletici protagonisti della serie. Non dobbiamo dimenticare che in Giappone la risonanza dei titoli più famosi è grandissima, e i nostri beniamini sono spesso protagonisti di vari spot (come **Lupin III** o i **Time Bokan** in una famosa reclame Pirelli), e non è per nulla insueto per un giapponese medio consumare i ramen, i wafer, o le merendine di **Slam Dunk**.

"Slam Dunk è diventato un fenomeno di costume paragonabile solo a certi supereroi americani."

Tutto ciò non deve comunque farci pensare che **Slam Dunk** sia solo un mero prodotto commerciale: l'avvincente serie di Inoue è un'ottima e originale saga che non basa il suo successo sulle invenzioni di strabilianti colpi speciali, né su incredibili sedute di allenamento ai limiti delle capacità umane (come accadeva in **Capitan Tsubasa**, alias **Holly e Benji**). L'intera vicenda ha infatti i suoi punti di forza nell'estremo realismo delle competizioni agonistiche (leggendo il fumetto sembra di partecipare davvero a una partita di NBA!) e nell'irrefrenabile simpatia dei suoi protagonisti, primo fra tutti l'incontenibile, capriccioso e caparbio Sakuragi. Non mancano neppure gli amori adolescenziali - qui resi più credibili dal tratto adulto dell'autore e dall'età dei personaggi (18-19 anni circa) -, la giusta dose di rabbia (se le danno tutti di santa ragione!) e un umorismo spicciolo giocato soprattutto sulle buffissime espressioni del protagonista, al limite del fantozziano. Avvicinandosi a questa serie si ha la sensazione di immergersi tra le delicate e intriganti storie di Mitsuru Adachi e le folli avventure narrate da Noburo Rokuda in **Dash! Kappei** (**Gigi la Trottola**) e in **F** (**Motori in pista**). Con ogni probabilità è proprio **F** la serie più vicina a **Slam Dunk**,

sia per l'intensità della narrazione, sia per le comuni atmosfere umoristico-dissacranti, sia, infine, per la figura del protagonista Sakuragi, talmente simile a Gunma (in Italia Patrick) da sembrare suo fratello nel carattere e nell'aspetto fisico (il tratto di Inoue è molto simile al character design di questa serie TV). I due sono l'espressione vivente (e realistica) del bambino nascosto in ognuno di noi: sanno quello che vogliono e come ottenerlo senza porsi troppi problemi di morale. L'intera saga di **Slam Dunk** ci racconta del tentativo (riuscito) da parte dell'ardimentoso protagonista di diventare un abile giocatore di basket. Questa volta lo scopo non è quello di esaudire l'ultimo desiderio di qualche padre morente o drammi simili: l'unica motivazione, sebbene poco in linea con la figura dello sportivo-uomo d'onore a cui i manga ci hanno abituato, è conquistare il cuore di una bella quanto esigente fanciulla.

Hanamichi Sakuragi (il suo nome suona più o meno come 'La via dei fiori' e il suo cognome come 'La pianta del ciliegio') è conosciuto da tutti fin dai tempi delle medie come un tipo poco raccomandabile: il ragazzo si comporta effettivamente da vero e proprio teppista, come dimostra anche la sua sgargiante chioma rossa, frutto di una bella tintura. Il fumetto si apre proprio quando il nostro 'eroe' viene lasciato dalla sua cinquantesima ragazza, che gli preferisce un atletico giocatore di basket, e per questo motivo è oggetto di un'esilarante disputa coi suoi compagni di scuola (dove vengono pestati tutti quelli che pronunciano parole che suonano come l'odiato termine basket), che lo prendono in giro per essere stato ancora una volta lasciato. Il basket sembra proprio essere diventato l'incubo di Sakuragi, che in una sorta di crisi isterica non esita a malmenare chiunque gli capiti a tiro, finché non sente una voce provenire da dietro le sue spalle che gli propone di entrare nella squadra del liceo. Il rosso liceale vorrebbe fare a pezzi l'insolente scocciatore, ma l'attende una bella sorpresa: in una sfavillante corona floreale, immersa in cuoricini a gogo, si mostra a lui la bella Akaji Maruko, sorella del fortissimo Akaji Takenori, giocatore dello Shohoku, soprannominato dai suoi compagni di squadra Gori (diminutivo di gorilla) per la sua mole a dir poco prorompente. Sakuragi ha deciso: Maruko sarà la donna della sua vita! Sfortuna vuole, però, che la ragazza sia già innamorata del fortissimo playmaker della squadra, l'altezzoso Rukawa Kaede, il cui unico desiderio è diventare il più forte giocatore giapponese per poi entrare a far parte dell'NBA americana. E' da questo classico triangolo (lui ama lei, che ama l'altro, che a lei non pensa proprio...) che nasce il plot principale: quando Maruko grida il suo odio a Sakuragi (il ragazzo ha appena pestato per un equivoco Rukawa), lo spettro della cinquantunesima ragazza a piantarlo aleggia sul nostro eroe, che decide di fare di tutto per riconquistare la sua

amata, anche se per far questo sarà costretto a entrare nell'odiatissima squadra di basket. Superati i problemi iniziali e il test d'ingresso (Sakuragi è negato per il basket, ed è talmente impedito da piantare una manata in faccia all'esterrefatto Gori nel tentativo di schiacciare a rete), assistiamo ai lentissimi progressi del nostro eroe che, nonostante sia del tutto refrattario a seguire qualsiasi tipo di regola, imparerà dal suo abilissimo coach (ex giocatore dell'NBA) i primi rudimenti del basket. Purtroppo per lui, riuscirà sì a imparare a difendere e a catturare i rimbalzi, ma gli verrà impedito (per ora) di schiacciare a canestro: nonostante Sakuragi si aggiudichi il record di rimbalzi del campionato, l'eroe della squadra rimane sempre l'odiatissimo Rukawa, seguito attentamente dalla bella general manager Ayako e da un gruppo di Cherleaders detto 'Rukawa Girls'. Nell'arco di una partita assistiamo regolarmente alle buffe espressioni di

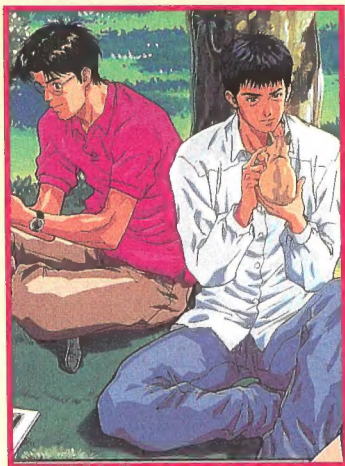
Hanamichi costretto a osservare la 'sua' Maruko che si scioglie letteralmente nel vedere segnare Rukawa, mentre ignora professionalmente tutti i tentativi del nostro sempre più disperato (e incavolato!) giocatore. Tanta fatica, però, darà i suoi frutti, e lo si vedrà chiaramente nella descrizione dei vari tornei che occupano il corpo centrale della vicenda. Entreranno così in gioco i molti comprimari, primi fra tutti i compagni della Shohoku, tra cui spiccano il bel tenebroso Miyagi, ex ragazzo della general manager, e il bravissimo Mitsui Hisashi, compagno di Gori nei juniores, che viene convinto dall'allenatore a lascisare la banda dei teppisti in cui era entrato per tornare a giocare a basket. Ai membri della Shohoku vanno poi aggiunti i temibili rivali delle squadre avversarie: la più agguerrita è sicuramente l'équipe del Ryonan, nella quale gioca un enorme energumeno, da sempre acerrimo rivale di Gori. Prima di affrontare questa terribile sfida, il Shohoku dovrà vincere i play-off interscolastici: la partenza della squadra è ottima, ma dopo due vittorie i nostri devono imbattersi nelle terribili Kaman, in cui giocano i fortissimi Kiyota e il capitano Maki. Nonostante i grossissimi sforzi, lo Shohoku viene sconfitto, e ciò comprometterà l'accesso alla finale; assisteremo al pianto di rabbia di Sakuragi (riesce addirittura a segnare il canestro decisivo nella semifinale, ma gli viene annullato perché scade il tempo!), che giura di cambiare vita e di diventare il giocatore più forte del campionato. Come simbolo del suo impegno, si rade a zero la chioma. Questa, in estrema sintesi, la trama della prima parte della vicenda, tutta giocata sulla sfida senza esclusione di colpi tra Sakuragi e Rukawa. I due non disdegnano qualche scazzottata per dirimere le loro controversie, mentre Maruko non fa nulla per nascondere la sua passione per il sempre più indifferente playmaker della Shohoku, e mentre tutto sembra andare a meraviglia per Ruwaka, amato e osannato dai fan (e dalle fan!), Sukaragi si sottopone a estenuanti allenamenti per poter sconfiggere il suo rivale sul suo

IL BASKET NEI MANGA

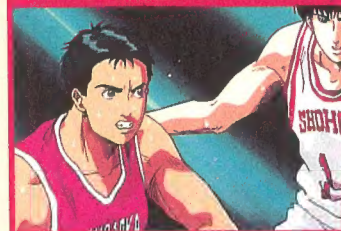
Instancabili e irriducibili, superveloci e agilissimi, agguerriti e tenaci oltre ogni misura, gli eroi delle più famose serie sportive nipponiche sono di sicuro coloro che, più di ogni altro, possono parlare di eroismo, coraggio e onore. Come valorosi soldati Kamikaze, infatti, gli sportsmen dagli occhi a mandorla paiono combattere una sorta di guerra perenne contro avversari sempre più potenti e abili da tempo immemorabile, da quando, cioè, lo sport ha cominciato a prendere piede ufficialmente nel Sol Levante affollando le pagine delle più vendute riviste di fumetti facendo sognare i lettori di ogni età. All'inizio ci fu il baseball: **Touch** di Mitsuro Adachi (**Rough**, **Slow Step**) ne è un esempio a dir poco eclatante; poi venne il tempo della pallavolo, quindi del calcio (chi non conosce **Captain Tsubasa**, qui da noi **Holly e Benji, due fuoriclasse**, la serie culto nata dalla mente di Yoichi Takahashi?)... Da alcuni anni a questa parte, però, sembra che il gusto e l'apprezzamento dei fan sia rivolto a un filone tanto nuovo quanto poco sfruttato, quello del basket. Iniziatrice del filone fu ormai più di dieci anni fa la mitica serie **Dash, Kappei!** (**Forza Kappei!** in Italia **Gigi la trottola**) che, nata nel 1984 sulle pagine di "Shonen Ace " della Shogakukan dalla fertile mente di Noburo Rokuda, lanciò quello che sarebbe stato un genere sportivo tutto da esplorare. Unendo una grande e prorompente comicità a una storia scorrevole, ma noiosa, **Dash**, **Kappei!** divenne, con i suoi 17 volumi di lusso, una tra le serie sportive più ammirate e seguite dal panorama nipponico di fine anni Ottanta (paragonabile in fatto di fama e vendite solo al famosissimo **Tsurikichi Sanpei** di Takao Yaguchi, in Italia **Sanpei il pescatore**). Per la prima volta in quindici anni di pubblicazioni, i grandi autori di manga sportivi da sempre in auge (i già citati Mitsuro Adachi

stesso campo. Disegnato splendidamente, con un tratto pulito, ricco di particolari e senza eccessive indulgenze a favore di un uso troppo pesante del retino e del chiaroscuro, **Slam Dunk** si presenta anche sotto l'aspetto grafico come un'opera veramente molto curata, intrigante per il buon design dei personaggi (dai lineamenti realistici) e per il dinamismo che riesce a trasparire dalle tavole. Inoue riesce a rappresentare in modo praticamente perfetto la tensione della gara, tanto da non rendere pesanti neanche le lunghissime (anche quattro volumetti di seguito!) rappresentazioni delle partite. Il ritmo serrato si nota anche dall'avvincente sceneggiatura, ricca di particolari tecnici (come schemi di gioco), che mette in rilievo tutta la tensione agonistica, sapientemente stemperata dalle scenette e dalle buffe espressioni di Sakuragi, davvero irresistibile. Ultima carta vincente è poi la caratterizzazione dei personaggi, tutti con una propria storia e una propria psicologia, che il lettore scopre pagina dopo pagina.

"I protagonisti, orgogliosi, tenaci e pervasi di quella voglia di vivere tipica dell'adolescenza diventano simboli e fanno breccia nel cuore delle lettrici."

e Yoichi Takahashi, per intenderci) furono costretti a cedere il passo a tutta una schiera di nuovi nomi emergenti del fumetto che in breve tempo monopolizzarono le riviste delle più rinomate case editrici. A cimentarsi per primo nella difficile impresa di bissare il successo del suo famoso predecessore e capostipite fu Takehiko Inoue con il suo **Slam Dunk**. A ruota seguirono, successivamente, molti altri titoli di buona fattura sempre editi da Shogakukan e Shueisha. Di 'kappeiana' memoria è l'ottimo **Big Jordan story** pubblicato sulle pagine di "Shonen Sunday" della Shogakukan (il settimanale dalla tiratura di oltre due milioni di copie che ospita, tra le altre cose, anche **Ranma 1/2** e le opere più famose e popolari di Mitsuru Adachi) e giunto al suo settimo, rispettabilissimo volumetto di lusso. Opera del quarantaduenne Mitsuro Ayaka, **Big Jordan story** narra le peripezie sportive di Daisuke, amante sfegatato (e, per dirla tutta, anche un po' sfigato!) dello sport di Michael Jordan, che non si lascia scappare la prima occasione di entrare nella squadra del suo liceo; imparerà a sue spese le dure leggi dello sport ... e dell'amore! Sempre della Shogakukan troviamo, poi, **Harlem Beat**, primo lavoro in assoluto della ventitreenne Sakurai Yoshida. Serializzato a partire dal gennaio 1994 sulle pagine di "Shonen Magazine", questo fumetto, tra l'altro ottimamente disegnato, racconta le travagliate vicende amorose del particolarissimo trio composto dai soliti lui, lei e l'altro. Lui, in questo caso, è Narucho, lei Sakurai (notare il nome dell'autrice) e l'altro Mizuki. Per ottenere l'amore della stupenda Sakurai, Mizuki e Narucho si confrontano in una terribile partita a tutto campo che termina con la vittoria di... Sakurai. Quest'ultima, infatti, accortasi della grande abilità dei due ragazzi con la palla arancione, li convince a giocare con lei in un torneo di minibasket a tre organizzato dalla scuola! Un grande amore e una grande amicizia nasceranno nel gruppetto! Infine, per concludere in bellezza questa breve carrerrellata di titoli, ecco quello che, a detta degli esperti, è il più vicino concorrente di **Slam Dunk**, perla seconda di "Weekly Shonen Jump" della Shueisha: **Hang Time**. Ispirato alle vicende che hanno portato Michael Jordan al suo immenso successo nel mondo del basket, (Michael Jordan è di sicuro un mito del basket!), **Hang Time** si configura come un fumetto piuttosto particolare: poca azione, sufficiente comunque a permetterci di gustare appieno l'estrema abilità del campione e di colui che ne riporta su carta i movimenti, molti dialoghi e tanto, tanto mistero. Attorno a Michael Jordan, il suo manager, il Dr. T. e tutti gli altri personaggi che ruotano attorno alla vicenda, grava una sorta di cupola misteriosa che rende il manga quasi un thriller ambientato nell'America del Dream Team. Imperdibile per tutti i fan dei giganti statunitensi, **Hang Time** è uno dei rari esempi di manga sportivi non basati sull'azione e la comicità... Che **Dash, Kappei!** sia ormai solo un mito del passato? **FF**

Slam Dunk è una serie amata dai nippo-fan perché è coinvolgente, e nel contempo è idolatrata da tutti gli sportivi 'qualunque' perché riesce benissimo a rappresentare la tensione agonistica. Un prodotto, quindi, assolutamente vincente, perché in grado di rivolgersi al grande pubblico, accontentando anche i fan più esigenti. Proprio per accontentare gli appassionati, quindi, è stata prodotta alla fine del 1993 una serie televisiva che da allora viene ininterrottamente programmata ogni sabato sera alle 19.30.

"In Slam Dank si respira veramente l'aria dell'NBA e quell'elettrizzante atmosfera che solo i grandi eventi sportivi sanno creare nel cuore dei tifosi."

Se lo sport è davvero una lingua universale, possiamo ben dire che **Slam Dunk** parla direttamente al cuore dei suoi milioni di fan... E colpisce direttamente nel centro! Come ulteriore sigillo al successo della serie, ricordiamo infine i già citati quattro film (la cui lunghezza varia dai 30 ai 60 minuti), che a partire dal festival dell'animazione del 1994 hanno impreziosito il ricco elenco palmares di questa produzione, approfondendone gli episodi più interessanti e gli importanti retroscena. Il primo mediometraggio ci svela come la famosa cinquantesima ragazza pianti Sakuragi per Hoda, giocatore di un liceo rivale allo Shohoku. Nonostante una prima sconfitta, la squadra di Hanamici risulterà alla fine vincitrice, permettendo così al ragazzo di prendersi la giusta rivincita. Il secondo film, invece, ruota attorno al rapporto tra la manager Ayako e il suo ex sullo sfondo dell'ennesima partita-scommessa che fa da preludio al terzo episodio cinematografico: Rukawa rifiuta senza molto tatto le avance della general manager di una scuola rivale che non esita, per vendicarsi, a organizzare una partita contro un'équipe di giocatori dell'NBA. Inutile dire che con sforzi immensi i nostri vinceranno. L'ultimo film, invece, riprende la scelta di Sakuragi di cambiare vita e di tagliarsi simbolicamente la chioma. Imperdibile, come tutta la serie.

KAPPA

POLLICINA

(Andersen Dowa - Oyayubi Hime)
Fiaba, Giappone 1978
© 1978 Toei Doga
Stardust, 60 min, lire 29.900

Un classico della fiaba occidentale e un classico dell'animazione giapponese: cosa potremmo volere di più? Adattissimo per una visione pomeridiano-vacanziera, questo lungometraggio ci mostra il passaggio dall'animazione giapponese anni Settanta a quella anni Ottanta: una pulizia d'immagine davvero ottima e uno studio dei movimenti particolarmente ricercato rende il tutto gradevole, anche se privo di impatto; se non altro, la Stardust ha mantenuto l'effetto Cinemascope. In poche parole, si tratta della fiaba della principessa Pollicina, nata dal bocciolo di un fiore per alleviare la solitudine di una donnina di campagna, e che intraprende quasi involontariamente un lungo viaggio alla ricerca del Principe dei Tulipani che le ha giurato amore eterno. Durante il suo peregrinare, Pollicina incontra animali e folletti, pronti ad aiutarla o a ostacolarla a seconda delle occasioni. Nota di merito alla sequenza in cui le rane cercano di mimare alla 'mamma' di Pollicina che fine abbia fatto la figlia. La pellicola diventa poi più importante se consideriamo il fatto di trovarci al cospetto di sua maestà Osamu Tezuka, che dei personaggi ha curato personalmente la caratterizzazione grafica (peccato per il nome tradotto male nei titoli di testa). Un po' di disneyanità è inserita a forza con qualche ritornello in rima baciata, mentre la canzone di Pollicina, che costituisce anche il tema portante della colonna sonora, rifà il verso al *Somewhere over the rainbow* de *Il Mago di Oz*. Nel complesso piacevole, sicuramente da collezione. Un po' melenso, magari, ma si sa, le fiabe... **AB**

WHO IS FOO!?

Umoristico, Giappone, 1996
© 1996 Nakazaki/Kodansha
Kodansha, 216 pgs, ¥ 400

E' il **Gigi la trottola** degli anni Novanta: un misterioso piccoletto tanto buffo quanto abile semina... allegria in un normale (più o meno) liceo giapponese. Sempre invischiato in lotte di supremazia fra i vari club scolastici, Foo è alto un soldo di cacio ed è talmente candido che al suo confronto **Biancaneve** risulta una burbera aguzzina... Ma all'occorrenza può trasformarsi in un minuscolo Bruce Lee dalla potenza inaudita! Incredibile ma vero: più che un manga, questo è un vero e proprio cartone animato, grazie all'estremo dinamismo di cui è impregnato. Nakazaki è un vero mago dei pennelli, ed è incredibile come i suoi personaggi sembrino muoversi davvero sulle pagine, e non solo per via della grafica 'gommosa' e dell'impaginazione, ma grazie anche a una caratterizzazione dei personaggi davvero speciale, a metà fra il manga umoristico, quello d'azione e il videogioco! Personaggi che si deformano, che si allungano e che si spiaccicano: quel che è certo, è che da molto non si vedeva in giro qualcosa di così folle e divertente. **Allegria e ottima grafica: il paradiso dell'Otaku. AB**

LUPIN III
IL TESORO DEGLI ZAR

(Russia Yori Ai o Komete)
Avventura, Giappone 1995
© 1992 Punch/NTV/TMS
Bim Bum Bam Video, 80 min, lire 29.900

Il nostro ladro gentiluomo è impegnato a recuperare questa volta l'immane tesoro dell'ultimo zar di Russia, una vera e propria montagna di lingotti d'oro nascosta oggi nei sotterranei di una banca texana, nota per essere uno dei punti di massimo riciclaggio di denaro sporco del mondo. Come al solito, in questi casi Lupin non è l'unico ad avere certe mire, e i progetti del nostro ladruncolo si incrociano con quelli di Rasputon, discendente dello storico e quasi omonimo monaco russo, in grado di prevedere in anticipo le mosse degli avversari. Oltre a questo problema, Lupin e Jigen dovranno affrontare il suo temibile alleato... Il samurai Goemon Ishikawa! Guest star d'eccezione, alcuni importanti uomini politici internazionali, riconoscibilissimi, ma di cui non viene mai fatto il nome. Questi, essenzialmente, i punti chiave su cui si snoda tutta la vicenda dell'ultimo film di Lupin III importato dalla Bim Bum Bam Video, risalente all'ormai lontano 1992: un film che si riprende solo negli ultimi venti minuti grazie a continui doppi finali e sorprese, salvezza estrema per un soggetto che si trascina un po' forzatamente a causa di un effetto di *dejà vu* un po' sgradevole. Le tecniche usate per portare a termine il furto ricalcano troppo quelle della serie animata, il povero Zenigata si deve accontentare di qualche comparsa come macchietta (meglio eliminarlo, se non era necessario!), e dal primo momento in cui appare Fujiko si sa già che svolta prenderà il finale. Se a questo aggiungiamo un'animazione standard, una caratterizzazione dei personaggi non eccelsa (i protagonisti sembrano... allungati!) e una fastidiosa esaltazione del Giappone come potenza economico-politica, questo episodio della carriera del nostro ladro gentiluomo non ne esce proprio benissimo. Se non altro, scopriamo un pezzetto in più di storia della famiglia Lupin: lo sapevate che solo nonno Arsenio era francese, mentre tutti gli altri parenti del nostro erano originari del Giappone? Ritentiamo: saremo più fortunati. **AB**

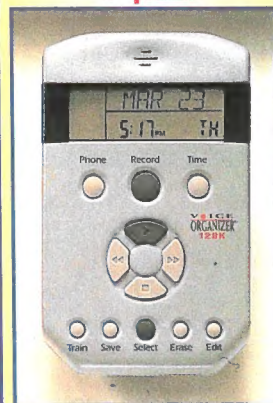
LE EDIZIONI STAR COMICS

IN COLLABORAZIONE CON

PRESENTANO

TOKIMEKI

1° premio

2 e 3° premio

4° premio

5° premio

6° premio

1 - Un soggiorno nel mondo dei cartoni animati. Tutti i segreti della vita degli anime, da quando vengono acquistati dal Giappone a quando vanno in onda. Chi si aggiudicherà il primo posto trascorrerà un intero pomeriggio negli studi di lavorazione che trattano i cartoni animati prima che arrivino in tv: solo TOKIMEKI vi svelerà finalmente la verità sugli anime tv!

2° e 3° - Una parte nel nuovo cartone animato Yamato Video. L'autore della seconda motivazione classificata parteciperà al doppiaggio di un anime della Yamato Video! Reciterà al fianco di Davide Garbolino, Marco Balzarotti, Diego Sabre e di tutti gli altri amatissimi doppiatori dei cartoni animati.

4 - Il primo databank a comando vocale sarà il premio per l'autore della terza motivazione. Dimenticatevi fogli, penne e organizer costosissimi: qui basta semplicemente la vostra voce! Il voice organizer vi riconoscerà e prenderà nota dei vostri appuntamenti, memo e numeri di telefono ascoltandovi. Vi informerà poi al momento giusto dell'impegno, ora e luogo. Per richiamare un numero di telefono, invece, basterà dire al voice organizer il nome della persona e lui vi risponderà! Un efficiente segretaria, un amico che non dimentica mai... Grazie alla Poket Power, il futuro è già qua!

5 - Ancora un premio strabiliante! Ci hanno sempre raccomandato di non ricaricare le normali batterie dopo averle usate. Ora Pocket Power, società leader mondiale nel settore dell'elettronia di consumo, dopo due anni di ricerca rende disponibile in Italia il computer Eco Charger. Dotato di un microprocessore, questo strumento opera la verifica dinamica del procedimento di ricarica e permette di riutilizzare tutti i tipi di pile alcaline sino a 15-20 volte!

6 - L'autore della quinta motivazione classificata riceverà direttamente a casa **Pencoder 20**, un penna a sfera ricaricabile che al suo interno contiene un sofisticatissimo sistema di registrazione digitale. Ciò significa che in qualsiasi momento si possono incidere pensieri, appuntamenti e numeri di telefono semplicemente premendo un tasto. Il microchip di memoria digitale manterrà la registrazione per sempre, sino a quando non si deciderà di cancellarla. Le ricariche della penna si avvalgono della tecnologia ballpoint al tungsteno, per una scrittura incredibilmente fluida.

dal 7° al 12° - La collezione **Number One** Yamato Video. Un cofanetto contenente i preziosi numeri uno delle serie più famose e amate. Una selezione di titoli che presenta il meglio degli anime con la consueta qualità video e audio che distingue le produzioni firmate YV.

dal 13° al 22° - Dieci abbonamenti annuali a **Kappa Magazine**, per ricevere a casa la vostra rivista preferita e non perderne neppure un numero! Gli abbonamenti sono esclusivi e attivati unicamente per i vincitori. Dodici numeri di manga, notizie e novità dall'universo nipponico e non solo.

dal 23° al 32° - La compilation **Tokimeki '96**, contenente le sigle originali e i temi musicali degli anime più votati della manifestazione. Il CD verrà confezionato in tiratura limitata per i soli vincitori della manifestazione.

dal 33° al 47° - La prima, mitica videocassetta **Record of Lodoss War** autografata dai doppiatori dell'edizione italiana... Da collezione! L'inizio di un'avvincente saga che vi porterà nel travagliato regno dell'isola di Lodoss. Una produzione Yamato Video.

dal 48° al 90° - Ancora dal catalogo Yamato Video, i titoli più belli, emozionanti e intriganti del mondo degli anime. Una selezione speciale per i partecipanti al concorso, con in più una simpatica sorpresa.

dal 91° al 100° - L'albo **Oltre la porta**, scritto dai Kappa boys, disegnato da Keiko Sakisaka. Quattro avvincenti racconti che segnano la prima, riuscitissima, coproduzione manga italo-nipponica.

Hanno collaborato: Nicola Bartolini Carrassi, Laura Tolé, Ilaria Simoncini, Kappa Srl.

dal 7° al 12° premio

dal 23° al 32° premio

dal 33° al 47° premio

dal 48° al 90° premio

★ MONDO STAR COMICS ★

l u g l i o

AMERICA

IMAGE 33 •
La Cyberdata non esiste più e tocca a Balistica e amici scoprire i responsabili della sua distruzione nella nuova avvincente saga della **Cyberforce**. Al via due nuove serie regolari: **Ripclaw** e **Witchblade**, che nei prossimi mesi formeranno la scaletta fissa del mensile.

SPAWN & SAVAGE DRAGON 28 •
Si conclude la miniserie **Angela** con eventi che sconvolgeranno drammaticamente la sua vita e quella di **Spawn**! Cambiamenti ben più visibili e dolorosi anche per **Dragon**, dopo il suo scontro con il Demonio. La **Freak Force**, intanto... **si scioglie**!

WILDC.A.T.S. 14 •
Doppia razione di **Gen13** questo mese: Fairchild, Grunge e amici appaiono anche qui, nell'episodio **Tempesta in arrivo** che li vede protagonisti. Completano la seconda parte del crossover **Union** e **Rapace**!

GEN-13 2 •
Continua la divertentissima trilogia intitolata **Persi in Paradiso**, mentre scopriamo come se la cavano i nostri cinque eroi sull'isola delle Coda. In appendice, i due episodi conclusivi della miniserie **Team7 II: Obiettivo l'inferno**!

STAR ORO 22: BACKLASH II •
Slayton, **Taboo** e i **Wetworks** ritornano per una nuova avventura, che fa da prologo al crossover **Tempesta in arrivo**. Completa il volume l'attesissimo esordio di **Cybernary**, la conturbante antieroina dell'isola di Gamorra!

ITALIA

LAZARUS LEDD 36 •
Con questa storia inizia la più importante storyline di tutta la serie! **Lazarus Ledd** trova la traccia decisiva che lo porterà ad affrontare il suo ex-comandante! Sconcertanti flashback dal passato del nostro eroe! I disegni sono dell'esordiente Massimo Gamberi.

© Adachi/Shogakukan

UN AUTUNNO A TEMPO DI ROUGH!

Vi siete fatti sentire, e la Star Comics è pronta a premiare le vostre aspettative! Una media di quasi dieci telefonate giornaliere, indirizzate alla redazione perugina, ha fatto sì che le nostre richieste di portare a termine la romantica serie di **Mitsuru Adachi** fossero ascoltate dall'editore! Insieme si vince, evidentemente, e gli ultimi tre speciali di **Rough** che leggerete in autunno (ottobre, novembre e dicembre) non vi faranno pentire di avere aspettato tanto. Gli ultimissimi episodi saranno raccolti come sempre in **Storie di Kappa**, ma i tre volumi in questione conterranno molte più pagine (addirittura 224!) per permettervi di vivere più intensamente la scelta di Ami, i trionfi di Keisuke e l'epilogo di una guerra generazionale tra la famiglia Yamato e quella Ninomiya. Ma la nostra collana di speciali farà esplodere la prima cartuccia già da settembre, con il quarto attesissimo numero di **Gon**, che uscirà contemporaneamente in tutto il mondo! Il piccolo dinosauro di **Masashi Tanaka** sta affilando gli artigli per combinarne una delle sue alle (rarissime) specie animali del pianeta che ancora non conoscono la sua furia! Correte ai ripari: per la primavera del 1997 i Kappa boys sembrano avere in programma l'opera omnia di **Rumiko Takahashi** e la nascita di una super-collana per collezionisti!

© Hojo/Shueisha

• STARLIGHT 46
In attesa dell'arrivo del cartone animato, godiamoci il manga di Tsukasa Hojo! Tra Kaori Makimura e Saeko Nogami la gara è aperta: Ryo è un candidato troppo appetibile, e le due ragazze hanno la ferma intenzione di tenerlo alle strette. I gioielli regali esposti in un'importante galleria costituiscono il bersaglio dei nostri eroi: riuscirà **City Hunter** a vincere il sistema di sicurezza e a impossessarsi dell'inestimabile tesoro? Un numero dalle atmosfere assai vicine a **Occhi di gatto**!

c o m m e d i a

© Takahashi/Shogakukan

• NEVERLAND 40
Secondo appuntamento con l'edizione integrale di **Ranma 1/2**! Fatte le debite presentazioni con la famiglia Saotome, ecco entrare in scena Ryoga, esperto lottatore che nasconde un oscuro segreto. Anche lui, come Ranma, è infatti caduto in una magica pozza d'acqua ed è vittima di imprevedibili trasformazioni! Tra i due è subito scontro, del perfetto stile di Rumiko Takahashi! Nuove traduzioni, lettering e adattamenti per un manga entrato nella leggenda che tutti aspettavano da mesi!

a r t i m a r z i a l i

© Katsura/Shueisha

• STORIE DI KAPPA 22
Penultimo appuntamento con **Present From Lemon**, il manga che vi permetterà di conoscere il variegato mondo della musica leggera giapponese. Masakazu Katsura ritorna alle dolci atmosfere di **Video Girl Ai** per raccontarci la scalata al successo di Lemon, rappresentante del dorato universo degli 'idol'. Al successo si affianca presto l'amore, componente indispensabile nella vita di ogni ragazzo, e Lemon dovrà fare suo malgrado delle scelte. Appassionante e travolgente!

r o m a n t i c o

GIAPPONE

• KAPPA MAGAZINE 49
Attenzione a tutti i fan di **Sailor Moon**: Kia Asamiya si prende gioco delle celebre eroine di Naoko Takeuchi in uno spassosissimo episodio di **Assembler 0X** in cui entra in scena Nerima Queen! Si conclude **Nagareboshi Sakon**, epica storia di samurai firmata da Ryoichi "Crying Freeman" Ikegami. Sul versante animato vi aspettano tante curiosità sulle CLAMP: in primo piano **X**, **RG Veda** e altri celebri serial!

• ACTION 33
Continua la partita a carte tra D'Arby e **JoJo**: il giocatore d'azzardo scoprirà nel peggiore dei modi quanto possa essere imprudente barare con un avversario come Jotaro Kujo. Il viaggio continua assieme a due vecchie conoscenze: Cowboy Hol Horse e il piccolo Boingo!

• DRAGON BALL 31 e 32
Crilin e Gohan assistono a uno scontro impari tra Freezer, Dodoria, Zarbon e gli indifesi alieni: per salvare un piccolo esponente della razza extraterrestre, Crilin interviene nella lotta. Una volta in salvo, i nostri eroi lasciano a Vegeta il piacere di continuare la battaglia. Nel frattempo, Goku continua a lottare nella capsula che lo tiene segregato nello spazio. Due nuovi appuntamenti con il manga dell'anno!

• TECHNO 27
La terza serie di **Ken il guerriero**? Il segno può trarre in inganno e **Cyber Blue** ha moltissimi punti in comune con l'eroe del dopobomba, a cominciare dall'autore Tetsuo Hara. Questo secondo appuntamento è a dir poco elettrizzante: il protagonista è a terra, crivellato di colpi, ma la sete di giustizia lo spinge a una violenta reazione!

• MITICO 26
Si conclude l'appassionante San Francisco, una storia dura e metropolitana che trascina **Lupin III** nelle profondità marine. Per la copertina entra in scena un big del fumetto, reduce da **Ramarro** e **Martin Mystère**: Giuseppe Palumbo!

• YOUNG 26
3x3 Occhi + Rayearth + Pendragon = Fantasy 100% Il meglio della narrativa fantastica a fumetti prodotta ultimamente in Giappone, concentrata in un unico magazine per provetti giocatori di ruolo. Si infittiscono i rapporti tra Pai e Shiva, continua l'appassionante saga delle CLAMP, mentre Maboroshi Chouji ci racconta l'Oriente misterioso! **A luglio Rayearth è anche su Sailor Moon con un episodio inedito e a colori!**

• SAILORMOON 14
Un nuovo gioco di società di Sailor Moon in regalo! Chibiusa sembra un angioletto agli occhi di Marzio, ma Bunny ha già intuito che i problemi generati dalla piccola non saranno pochi! Per le Sailor combattenti è ora di tornare all'azione: tutti i nuovi nemici delle guerriere vestite alla marinaretta! Compreso nel prezzo un episodio **inedito e a colori** di **Rayearth**: tre nuove combattenti pronte all'azione!

OTAKU 100%

Cosa vedono le mie Losche pupille? Una Rally made in Italy con tanto di kannonazzo! La interpreta per noi (come promesso) **Antonella Muntoni**, super fan di **Gun Smith Cats**! Felice? Contenta, perfino! **K**

NATIKE

Se avete voglia di vedere qualcosa di unico, fate ancora in tempo a portare le vostre grassocce chiappe alla **Mostra di Osamu Tezuka**, presso l'Istituto Giapponese di Cultura, via Gramsci 74, Roma: ma fate in fretta, perché si conclude il 22 giugno! Gli orari? Dal lunedì al venerdì dalle 9 alle 12, il sabato dalle 15 alle 21, mentre la domenica è kiusa! Veloci! **K**

ART

Non ci posso credere!!!!!!!!! Di solito mi rompe mettere troppi punti esclamativi, ma in questo caso è necessario! Ma guardate che stupendità stupendike che è in grado di realizzare **Camilla Colombo** di Corsico (MI)! Le voglio! Le voglio! A quando un kappolotto (kappa-bambolotto)?

Volete diventare dei galanazzi come Crying Freeman? Al Tattoo Expo (12, 13 14 luglio, v.le D'Annunzio 27, Riccione) potrete incontrare, fra gli altri, Horiyoshi III, il più famoso e leggendario tatuatore giapponese!

Mondo pisquano! E' mai possibile che ora l'allergia mi arrivi anche alle soglie dell'estate?! E voi com'estate? Ah ah! Siete proprio dei gabillosauri, soccia oh! Ma lo sapete che sta succedendo di tutto, alle nostre spalle? Cosa?! Oé, ma dove vivete? Dunque: giungono allarmanti voci dagli USA & getta riguardo al solito **Batman**... Al grido di «non colorate le vostre percezioni», la vecchia DC Comics sta lanciando una linea di fumetti in bianco e nero, novità assolutistika per i supercolorosi supereroi amerikoidi: per l'occasione, il caro pipistrellino sarà disegnato da una schiera di celeberrimi artisti, fra cui il nostro **Katsuhiro Otomo**! Non ci credete? Cavoli vostri: quando ve lo vedrete passare sotto il naso in Italia (accadrà!) ve lo lascerete sfuggire temendo pesci d'aprile... Uéi! Siamo in giugno, sgàrzoli! Be', a quanto pare il buon Otomo ha abbastanza lavori per le mani, ultimamente, ma niente che ci riguardi da estremamente vicino. Perfino la seconda mega raccolta di episodi brevi non sarà disponibile per la pubblicazione italika, dato che i manga ivi kontenuti sono - a suo dire - troppo vecchi per essere mostrati all'estero. Grrr! Rabbia e disdegno! Pensate che nella raccolta era compreso anche uno *shojo manga* realizzato da Egli Lui Stesso Medesimo In Persona! Non è giusto! E allora perché lo fa per il Giappone, quel pezzettone di sushi andato a male?!

Vabbe', consoliamoci con l'ennesimo ritorno in campo di Masakazu "cercasi soggettista" Katsura. Dopo il semi-apprezzato **DNA²** (in Italia, ottime le vendite, ma grande nostalgia per le romanticherie videogirlaiane), la raccoltina **Zetman** e il ritorno della vecchia gloria **Present From Lemon**, il pennellone ha pensato di rimettere mano per l'ennesima volta a **Shadow Lady** (...e tre!) in quella che dovrebbe risultare come una miniserie di (al massimo) due volumetti striminziti. Soffrano ancora i romanticoni, poiché di manga intriso di tette e culi si tratta! In compenso, le 'puzzette' dovrebbero essere un po' più limtate, questa volta.

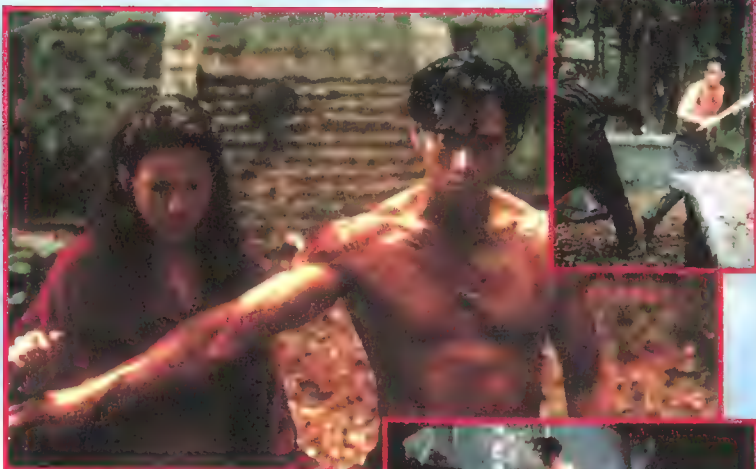
Ve ne do una dolce e una amara: indovina chi chiude i battenti? Non ci crederete: dopo otto anni di successi, Rumiko Takahashi abbandona **Ranma 1/2** al 34° volume! La Principessa del Manga, dopo il grande evento, ha deciso di ritirarsi in meditazione per qualche tempo in modo da rassettare le idee, nella speranza di tirare fuori un'ennesima serie di successo. Nel frattempo, sulle riviste nipponzole appariranno alcuni episodietti autoconclusivi di prova, in cui la nostra Beneamata studierà nuove situazioni e personaggi da gettarci in pasto... Per farvi crepare d'invidia, posso dirvi che - avendo avuto modo di parlarle brevemente - io so già in che direzione Ella intende puntare... Ma non vi dirò niente! Ah ah ah! Questa era una notizia amara, giusto? Quindi ora devo andare necessariamente con quella dolce... Bah, che pizza... Ma no, gioite, gabillosi gaurràti! Dopo anni di nullafacenza pagata, Izumi Matsumoto ha fatto l'uovo! Proprio in questi giorni esce sulle riviste Shueisha un episodio singolo di 24 pagine (interamente a colori!) di **Orange Road**! Siete felici perché tornano Kyosuke, Hikaru e Madoka ma siete tristi perché non li potrete mai vedere? Oh, come vi sbagliate! Pensate che potrebbe perfino accadere di trovarveli qui, nella zona colore di **Kappa Magazine**! Non vi farebbe troppo schifo, vero? Così come forse non vi disgusterebbe trovare per un paio di mesi di seguito i due episodi pilota (uno dei quali assolutamente inedito!) di **Ken il guerriero**! Non sto vaneggiando, ma più di così non posso parlare: i kappaquattro mi guardano già con occhio famelico-gaurrico. Non so nulla, non so nulla! So solo la risposta al (facilissimo) **Otakuiz** del mese scorso: le 'armi piene di comicità' apparterrebbero - secondo il signor Riccardo Zara e ai suoi Cavalieri del Re - a quel burfaldino di **Yattaman** (per verificare, ascoltare la sigla completa dello stesso). La volta scorsa vi è andata bene, pischelli, per cui questa volta mi devo proprio sfogare... Oh, kapperi! E' finito lo spazio! Me ne preparo una pesa per la prossima volta! Gùdba!

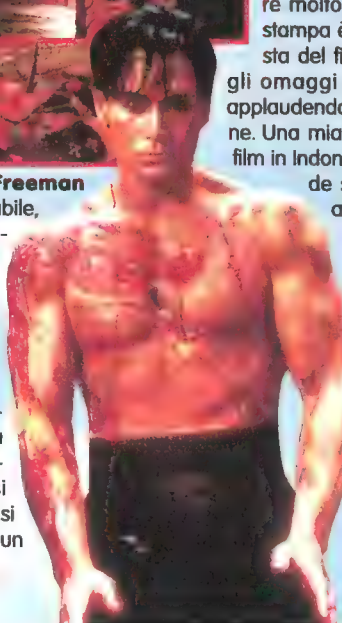
Il (sempreverde) Kappa

Rubrica a cura di
MASSIMILIANO DE GIOVANNI

CRYING FREEMAN
© Ikegami/Shogakukan

Yo e la triade cinese dei 108 Dragoni, un rapporto legato da un maligno sortilegio che porta alla nascita di un killer piangente intrappolato nel terribile ruolo di 'esecutore'. Un dramma romantico e sanguinario disegnato da Ryoichi Ikegami, che assume i risvolti appassionanti di una grande storia d'amore. Uno dei più belli (almeno per la prima serie delle avventure) ed eleganti manga sbarcati anche in Occidente è diventato anche un film con attori in carne e ossa, grazie a un cineasta francese alla sua opera prima. Nato nel 1960, Christophe Gans si è formato sulla cinematografia di Hong Kong e sui fumetti (scelte generazionali che caratterizzano anche lo stile di Quentin Tarantino, con il quale condivide il produttore francese), affiancando lo studio sul cinema all'attività di giornalista ("Rhésus Zéro", "Starfix"...). Il suo debutto ufficiale lo si deve al film **Necronomicon** (ispirato all'universo di Lovecraft), dove firma un episodio chiaramente ispirato al cinema fantastico degli anni Sessanta. Il film di **Crying Freeman**, distribuito nelle sale di oltralpe lo scorso 24 aprile, è nato grazie a una coproduzione franco-america-giapponese. Il rispetto per la sceneggiatura di Kazuo Koike è totale: censure a parte (che rendono soft e patinate alcune scene erotiche), l'eroe che in tanti abbiamo amato - grazie alla traduzione di Granata Press - finalmente vive. Un sondaggio effettuato dalla rivista "Manga Player" alla uscita dalle sale, conferma l'entusiasmo dei fan per la regia di Gans, dichiaratamente debitore al **The Killer** di John "Broken Arrow" Woo.

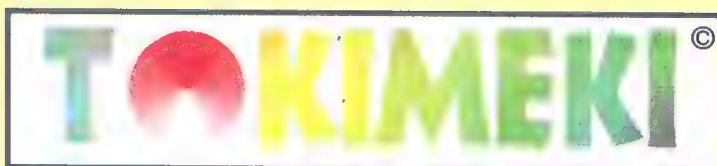
Né melenso, né teatrale, **Crying Freeman** vanta un cast impeccabile, anche se poco conosciuto: Tchéky Karyo, Rae Dawn Chong, Byron Mann (Ryu in **Street Fighter**) e Mark Decascos (star del B-movie) nel ruolo del killer piangente. Irrefrenabile, il regista ha già annunciato quali saranno i copioni che si appresterà a dirigere: si dovrebbe iniziare con un adattamento di **Ventimila leghe sotto i mari** (dedicato alla giovinezza del capitano Nemo) per passare poi al live di **Patlabor** e, forse, al ballardiano **Domu (Sogni di bambini)** di Katsuhiro Otomo. E' proprio a Christophe Gans che passo ora la parola, grazie all'intervista rilasciata dal regista alla rivista gemella di **Kappa Magazine**, edita in Francia dalla Média Système Edition.

E' contento della risposta del pubblico?
Crying Freeman è già uscito in Indonesia e in Corea, e sembra funzionare molto bene. Persino la stampa è rimasta entusiasta del film, sottolineando gli omaggi a Hong Kong e applaudendo le scene d'azione. Una mia amica ha visto il film in Indonesia, in una grande sala dei quartieri alti: era piena di ragazzine che urlavano e piangevano alla vista di Mark Decascos!

Cosa pensa dei manga?
E' un segno di riconoscimento per molti adolescenti come certi generi

musicali, ma coinvolge anche un pubblico di trentenni, come ho appreso dalla casa editrice Planeta. Contrariamente al fumetto occidentale, e francese in particolare, il manga è seguito dalle persone più disparate: un incredibile mix di etnie, classi sociali ed età!

Crede molto nelle contaminazioni tra diversi media?

Il flusso tra il pubblico e il mezzo assicura immortalità alla comunicazione: più si isolano le situazioni e più si incappa nella sterile autocelebrazione. Certi autori sono stati messi su un piedistallo, e per risposta hanno iniziato a morire dei loro cliché: le produzioni autoriali hanno fallito nei confronti del pubblico. La nuova forza sono i manga!

TOP TEN STAR COMICS manga Febbraio 1996

1 • Dragon Ball 21
2 • Dragon Ball 22
3 • Sailor Moon 9
4 • Neverland (DNA²) 35
5 • Action (JoJo) 28
6 • Techno (Guyver) 22
7 • Starlight (City Hunter) 41
8 • Kappa Magazine 44
9 • Young 21
10 • Mitico (Lupin III) 21

SCEGLI IL TUO ANIME PREFERITO E VINCI FANTASTICI PREMI!

Da oggi avete la possibilità di entrare a far parte della giuria che assegnerà il **Tokimeki**, il primo Oscar televisivo per l'animazione giapponese. Ogni giurato potrà esprimere una sola preferenza, scegliendo tra gli anime trasmessi durante la stagione televisiva '95-'96 sulle reti nazionali e syndacation (sono escluse quindi le reti locali). Per votare ed entrare automaticamente a far parte della giuria, dovrete utilizzare il tagliando pubblicato su **Kappa Magazine** e **Sailor Moon**. Oltre alla preferenza, avrete la possibilità di motivare il voto: così facendo, potreste aggiudicarvi uno dei favolosi premi messi in palio in occasione del **Tokimeki**. Verranno premiati gli autori delle 100 motivazioni scelte a insindacabile giudizio della Commissione Oscar. Tutte le schede dovranno pervenire entro e non oltre il 30 Giugno 1996 presso **Tokimeki - Happy Team, via Marcellino Ammiano 9, 20137 Milano**, oppure via fax al numero (02) 29527344. Sugli albi 'giapponesi' della Star Comics datati agosto appariranno le nominations e la data di consegna dei premi.

REGOLAMENTO

Partecipare e vincere con il **Tokimeki** è semplicissimo. Sono ammessi tutti i lettori delle testate Star Comics (di età compresa tra i 7 e i 12 anni per la fascia **Under 12** e dai 13 in su per la fascia **Senior**). Inviando il tagliando compilato in ogni sua parte, il lettore accetta automaticamente di entrare a far parte della giuria che assegnerà il premio **Tokimeki** al cartone animato di produzione nipponica più votato nel corso della manifestazione. Perché il voto sia considerato valido, il tagliando dovrà pervenire in busta chiusa o su cartolina postale: oltre ai dati personali, il giurato dovrà indicare la data di nascita e la sezione di voto d'appartenenza. Saranno ritenuti validi i voti riportati sul tagliando o su una fotocopia di esso, purché completi di dati anagrafici. La commissione del **Tokimeki** sceglierà a suo insindacabile giudizio le 100 motivazioni più originali, alle quali saranno assegnati i premi che potete ammirare a pagina 16. I tagliandi che perverranno regolarmente compilati, ma privi di motivazione, andranno a incrementare i voti senza partecipare all'assegnazione dei premi. Partecipando all'iniziativa, i lettori accettano che il loro nome venga pubblicato sulle riviste, inoltre accettano che la Happy Team possa effettuare a proprie spese servizi fotografici, riprese televisive e registrazioni audio per promuovere l'iniziativa. La Happy Team potrà altresì utilizzare il materiale video e audio in tutte le forme, rielaborarlo, doppiarlo, trasmetterlo, interamente o in parte, in Italia o nel mondo. Potrà utilizzare le immagini fotografiche per promuovere l'iniziativa o i suoi sponsor su riviste italiane o estere, su poster, volantini, manifesti, cartelloni e su qualsiasi altro supporto.

TOKIMEKI
Anime Awards 1996

Il voto — under 12 — senior

La motivazione

I dati del membro della giuria — data di nascita / /

Nome e Cognome

Via — n.

Città — Prov. — CAP

Tel. / — Occupazione

Una bella baia per un mare di Cartoni

di **Ferruccio Giromini**

LUPO ALBERTO © Silver

STEAM RAIL
© Lanterna Magica/Rai

REBOOT
© Alliance International/BLT Canada

Se vi piacciono i cartoni animati, è il vostro momento. Non solo ovunque nel mondo se ne realizzano sempre più, ma perfino in Italia, tradizionale fanalino di coda per tutto quanto fa cultura di tendenza, se ne sta scoprendo il potenziale espressivo e si comincia a produrne a ritmi sostenuti. E la cosa più incredibile è che il principale motore di tale inversione di rotta sia la Rai, che fino a ieri considerava i cartoon con estrema sufficienza, solo come sottoprodotti per bambocci in età prescolare o per pochi adulti inguaribili sottosviluppati mentali.

Da meno di un anno a questa parte, invece, l'ente televisivo di Stato ha istituito una nuova Struttura Tematica Programmi Ragazzi, che sotto la direzione di Gianfranco Noferi ha iniziato a interessarsi sul serio, nella teoria e nella pratica, della programmazione per le fasce più giovani di pubblico.

ARTURO & MALIK
© Animation Studio/Rai/Cartoon Media

Chiedendo pareri in giro, progettando una strategia, coinvolgendo artisti dai nomi sicuri, osando pure qualche passo quasi inedito, la neonata Struttura può oggi vantarsi di aver già raggiunto diversi risultati. Per prima cosa, la Rai ha ricominciato ufficialmente a occuparsi di televisione per ragazzi in modi non più solo casuali o superficiali, come da troppo tempo avveniva regolarmente. In secondo luogo, ha preso a investire del denaro in produzioni autonome, che hanno coinvolto i nomi più noti del piccolo universo del cinema d'animazione italiano. Poi, potendo disporre di mezzi non da tutti, ha deciso di istituire ad Amalfi un nuovo festival dedicato alle serie animate televisive, in grado di permettere da subito un buon lancio internazionale alle nuove e un po' timide proposte italiane. E infine è riuscita, tra convegni intriganti e pubbliche relazioni ben condotte, a far parlare tutta la stampa nazionale (e anche all'estero) dell'argomento più negletto tra gli argomenti negletti: i cartoni animati.

I primi contatti sono stati stretti con gli autori più consolidati nel panorama dell'animazione nazionale. Bruno Bozzetto ha progettato una serie incentrata su una tipica famiglia italiana, **La famiglia Spaghetti**, benestante ma dai componenti psicologicamente sgangherati, che si presenta come "la risposta italiana ai **Simpsons**". Altan con la **Pimpa** e Silver con **Lupo Alberto** (con le rispettive regie di Enzo D'Alò per La Lanterna Magica e di Giuseppe Laganà per l'Animation Studio) propongono a loro volta due nutrite serie che si prospettano

GO DUCK
© Rai

di ottimo successo internazionale. Ancora D'Alò e la Lanterna Magica stanno portando a termine, in coproduzione con la Rai, il curatissimo lungometraggio **La Freccia Azzurra**, tratto da un libro di Gianni Rodari e trasposto in raffinate immagini da Paolo Cardoni, con il sottofondo musicale di Paolo Conte (dovrebbe esser terminato per settembre, quando lo si vedrà in anteprima probabilmente al Festival del Cinema di Venezia e subito dopo a Perugia per Cartoombria). Altre serie in produzione sono **GnoGno'**, gli gnomi cittadini di Guido Manuli coprodotti dalla Quipos, e gli extraterrestri **Arturo e Malik**, uno buono e l'altro cattivo, che si affrontano nell'etere a suon di battaglie mediatiche, ancora per l'Animation Studio con la regia di Laganà.

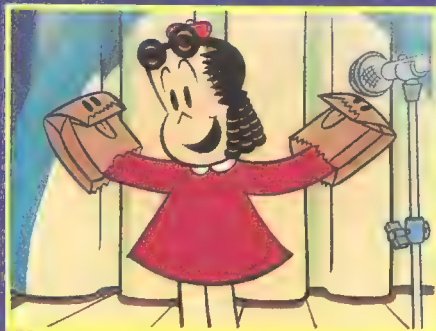
E non basta. La recente smania produttiva Rai ha coinvolto in altrettanti progetti di serie televisive di nuovo Manuli (con **Go Duck**, papero nevrotico che interagisce con un bambino ripreso dal vero), D'Alò (con **Steam Rail**, un trenino giocattolo che porta nei regni della fantasia), Laganà (con **Bruscolini**, "la famiglia più piccola del mondo" persa in un gigantesco ambiente domestico), e inoltre Maurizio Forestieri (con **La casa di Decio**, in cui un gruppo di ragazzini d'oggi risolve casi gialli nella Roma antica) e Pierluigi De Mas (con **Pelle d'oca**, racconti ad alta tensione emotiva per un adolescente con spirito d'avventura). Ci sarebbe pure dell'altro, ma è meglio fermarsi qui prima che cominci a girar la testa.

A metà aprile si è svolta così la prima edizione

BRUSCOLINI
© Animation Studio/Rai

INSEKTORS
© Fantome Animation

del festival amalfitano, intitolato con anglofilia **Cartoons on the Bay**. La manifestazione, organizzata senza risparmio dalla Sacis (la società che commercializza le produzioni Rai) e diretta con competenza da Alfio Bastiancich (indiscusso nume tutelare dell'animazione italiana), ha peccato un po' di trionfalismo e autocompiacimento, ma ha pure avuto l'impagabile merito di rilanciare alla grande il film d'animazione in Italia. Quando si muove la Rai, almeno, tutti gli organi d'informazione le scodinzolano dietro e abbaiano forte: il che, per un settore fin qui tanto trascurato, non è stato certo un male.

Finalmente molti giornalisti hanno avuto modo di scoprire che il film animato non è solo disegnato (peraltro con esempi eccellenti, come gli impeccabili mediometraggi inglesi **The Tale of the Flopsy Bunnies and Mrs. Tittle-Mouse**, da Beatrix Potter, **The Wind in the Willows**, da Kenneth Grahame, e **The Forgotten Toys**, da James Stevenson), ma può muovere genialmente anche pupazzi di plastilina (gli irresistibili trogloditi **Gogs** dei gallesi Mike Mort e Deniol Morris, gli stessi dei "boombastico" spot [illegible] e gli scioccanti abitanti del condominio di **Crapston Villas**, della britannica Sarah Ann Kennedy, dalla premiata scuderia Spitting Image) e personaggi abilmente tridimensionalizzati al computer (le serie **Insektors**

THE LITTLE LULU SHOW
© Cinar Films Inc.

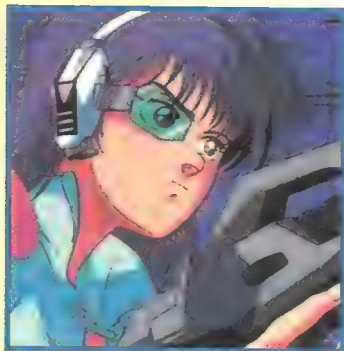
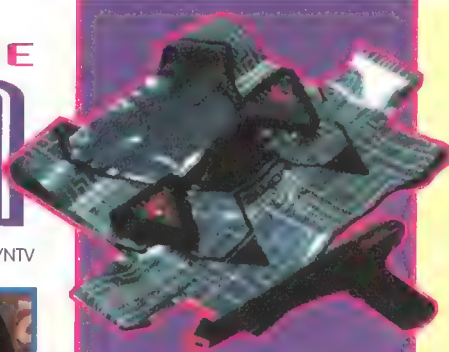
dei francesi Renato e Georges Lacroix e **Reboot** diretta dal canadese Steve Ball). Una galleria di sorprese che merita di essere importata quanto prima anche sugli schermi nostrani.

THE SPAGHETTI FAMILY
© Bruno Bozzetto/Rai

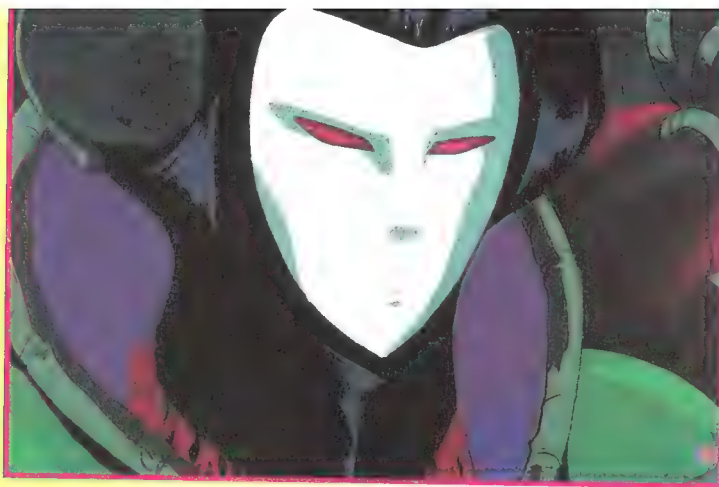
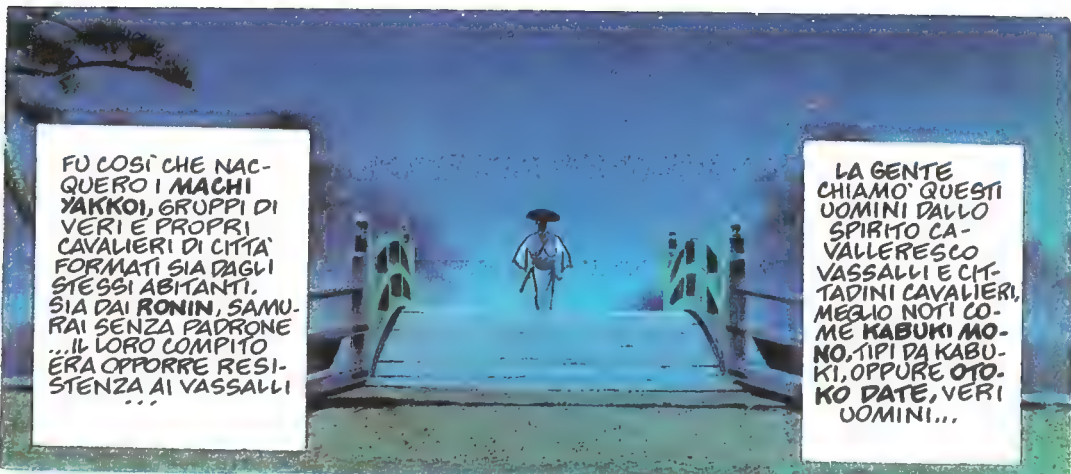
THE HOUSE OF DECIUS
© Rai/Graphilm/Cartoon Media

Zillion
GUN GAME

di **Massimiliano De Giovanni**

Le immagini sono © Tatsunoko/NTV

Il successo di un cartone animato non è sempre dovuto a una buona sceneggiatura o all'originalità di un soggetto; spesso, infatti, subentrano altri fattori che colpiscono il pubblico influenzandone il gusto. E' forse questo il caso di **Zillion**, una serie di appena 31 episodi che getta le sue premesse in uno stereotipo della fantascienza mondiale, ormai ampiamente sfruttato anche nell'animazione giapponese: la colonizzazione di un nuovo mondo a causa dell'eccessiva sovrappopolazione. La serie nasce da un accordo stipulato nel 1986 fra i responsabili del marketing della Sega, nota industria nipponica di videogames, e i rappresentanti della Tatsunoko per la promozione dell'omonima pistola laser giocattolo dal design affusolato. Se oggi è facile assistere alla nascita di un cartone animato su pressione di una ditta di giocattoli (i **Cavalieri dello Zodiaco** sono solo uno dei tantissimi casi), nella metà degli anni Ottanta questo avveniva assai raramente. Nella maggior parte dei casi il successo di un fumetto dava origine a una serie animata, e gli ascolti di quest'ultima portavano alla produzione di gadget da immettere sul mercato: **Zillion** cambia le carte in tavola in maniera fiera e orgogliosa. Le prime impressioni riguardo alla serie sono piuttosto negative - l'abbrivio non è certo originale -, ma dopo qualche episodio un'improvvisa sterzata nella sceneggiatura ci porta a rivedere la valutazione fatta. La storia ha origine nel 2250 con l'atterraggio delle astronavi terrestri su Malice, un pianeta-side dalla particolare formazione rocciosa, dalla temperatura variabile e dalle

ZILLION: LA PISTOLA

Nel 1987, la Sega Japan (la casa giapponese nota soprattutto per i videogame) lanciò sul mercato nipponico un innovativo sistema di gioco chiamato *Zillion*. Il gioco era costituito da una pistola a raggi infrarossi e da un corpetto che riceveva i colpi della pistola avversaria tramite due sensori posti lateralmente sul petto. Per il lancio del sistema di gioco, la Sega contattò la Tatsunoko Production e le chiese di realizzare un cartone animato che avesse come elemento portante proprio la pistola che aveva inventato: nacque così *Akai Kodan Zillion* (Zillion dal raggio rosso). Il successo fra il pubblico fu immediato e il gioco vendette in Giappone migliaia di esemplari: anche la serie televisiva (che fino a pochi mesi prima era stata considerata una mera operazione commerciale) riscosse tanti consensi da raggiungere i primi posti nelle classifiche d'ascolto. Oggi, passati ormai dieci anni, la Sega ci riprova immettendo sul mercato un nuovo sistema di gioco basato sul vecchio *Zillion: Lock On* (reperibile anche in Italia nei più riforniti negozi di videogiochi) è notevolmente rimodernato nello styling e al posto del giubbotto è stato dotato di un più moderno visore (simile allo scouter dei Saiyan, che potete vedere proprio in questi mesi sulle pagine di *Dragon Ball*) che visualizza davanti ai vostri occhi il numero di colpi subiti e il punteggio ottenuto. Questa volta, però, non sarà necessario realizzare una versione animata: al giorno d'oggi, la Sega è talmente conosciuta da non dovere ricorrere più a certi stratagemmi commerciali. **AP**

frequenti eclissi lunari, ma perfetto per divenire una seconda terra. Nel 2387, una popolazione aliena dai pari problemi di sovrappopolazione entra nello spazio di Malice per occupare il pianeta con la forza. Gli invasori, provenienti da Noza, si installano su Rires, la luna vicina, e preparano l'esercito per l'attacco finale. Quando ogni speranza sembra ormai persa, i terrestri trovano la risposta ai loro problemi in un materiale sconosciuto e in tre misteriosi fucili lasciati dalla popolazione che aveva precedentemente abitato il pianeta. In difesa di Malice viene così creato un nuovo gruppo combattente, denominato White Nuts, costituito principalmente da JJ, Champ e Apple. I tre ragazzi si scontrano con l'esercito nemico, guidato dal barone Ricks, conseguendo una prima vittoria. Il generale di Noza è estremamente seccato per l'incapacità di Ricks di sottomettere il popolo di Malice, e solo il tempestivo intervento di Admiss, comandante supremo delle forze nemiche, impedisce l'imminente esecuzione dell'uomo. Al barone è data un'ultima possibilità di riscatto, ma quando si trova di fronte a JJ non riesce a ucciderlo, rimanendo addirittura ferito a un corno: al termine dello scontro, infatti, il ragazzo viene portato in salvo dal compagno Champ. Umiliato e deriso, il barone attua un nuovo piano: rapisce Apple ed Emi, la segretaria del team al servizio di Mr. Gord, e chiede in cambio della loro vita le tre armi Zillion. Costretti dal ricatto, i due ragazzi obbediscono all'ordine, ma JJ riesce a intercettare il fucile del compagno e a liberare le due amiche prigioniere. Una volta in salvo, Dave (ingegnere meccanico al servizio di Malice) crea un nuovo fucile per JJ, modifica l'arma di Champ in un fucile di precisione e costruisce per Apple un nuovo attacco che trasforma la sua pistola in una mitragliatrice. Con l'aiuto di un gruppo di soldati, il trio sale a bordo del potente Big Porter, penetra nella base spaziale del barone e distrugge il generatore principale. Terminata l'azione, le White Nuts si allontanano mentre la fortezza esplode: di JJ e Ricks non rimangono tracce. Dopo vane ricerche, Champ e Apple vengono indirizzati all'ospedale della vicina D-Town, ma lì sono vittima di un'imboscata da parte dell'esercito di Noza. Quando tutto sembra perduto, JJ appare dal nulla e salva i compagni . Nel frattempo, Admiss chiede l'aiuto dello scienziato Kaliga per realizzare una razza di super-soldati: dopo attenti studi, vengono creati Gerdock, Nabaro e Solier, tre potenti guerrieri in grado di resistere alle armi Zillion. Il valore dei combattenti viene testato durante una battaglia dall'esito drammatico: JJ muore e gli altri componenti del team vengono messi con le spalle al muro. Come

per magia - e qui il gioco giapponese torna a essere il grande protagonista - dalla pistola di JJ parte un'intensa luce rossa che avvolge il corpo del ragazzo facendolo miracolosamente resuscitare. Il colpo di scena è indubbio, ma la struttura dell'episodio appare così forzata da non lasciare nel telespettatore nessuna emozione. Il giovane eroe si rialza e, al pieno della forma, salva i compagni dai guerrieri Noza. Durante il party per l'anniversario della colonizzazione di Malice, i guerrieri Noza tornano all'attacco per affrontare nuovamente i membri della White Nuts presenti alla festa, ma all'improvviso appare Ricks reclamante vendetta. Il barone nemico rinuncia però a uccidere JJ poiché disarmato, e rinvia ad altra data lo scontro. Un attacco nemico, intanto, distrugge le cisterne contenenti lo zillionum: il team di Malice, con la minima scorta di energia rimasta, parte per indagare. Dave crea per loro un amplificatore di energia che aumenta di 60 volte il potere dei fucili Zillion, ma i colpi a disposizione rimangono solo tre. Apple e JJ vengono presto attaccati dai guerrieri nemici e da Ricks, che rivolge la sua attenzione al ragazzo in particolare. Durante il loro ultimo scontro interviene anche Navaro, che viene prima respinto da entrambi per poi morire trafitto da una spada per mano di Ricks. Il duello finale vede la vittoria di JJ e la morte dell'avversario; inoltre, le White Nuts trovano un astuccio pieno del prezioso zillionum, ricaricano le armi e si preparano a dar battaglia. L'esercito di Noza viene presto sbaragliato e Adamiss reagisce decidendo di far bombardare Malice da Lila, seconda luna del pianeta. Modificato il Big Porter in un razzo, il gruppo parte verso lo spazio per fermare i missili nemici prima del lancio. Solier e Gerdock intervengono per ostacolare la missione delle White Nuts, ma Emi e Mr. Gord distruggono le ali del jet Pack di Solier, che esplode davanti a loro, mentre Gerdock fugge via inosservato. Il Big Porter entra nella base principale attraverso il sistema di difesa di Admiss e l'ultimo guerriero di Noza viene ucciso nel tentativo di difendere la base. Mentre Apple e Champ si dirigono alla sezione lanci, JJ trova la stanza 'seme' di Noza (l'area coltivata dalla nuova generazione), ed è presto avvinto in pericolosi tentacoli bianchi presenti nella camera che iniziano a succhiare la sua energia vitale. Apple e Champ irrompono nella stanza, e per salvare il compagno distruggono il sistema di difesa, vitale per i giovani di Noza. Disperata, Admiss fugge portando con sé l'ultimo seme rimasto, ma è presto raggiunta dal gruppo di Malice, che rinuncia a ucciderla riponendo le armi. Improvvisamente, la stanza è invasa dalla luce rossa della pistola di JJ, una piramide di energia si proietta nello spazio esterno e, grazie all'energia Zillion, trasporta il seme di Noza in un altro pianeta, in un altro tempo, anni luce lontano da Malice, dove il popolo alieno possa continuare a vivere. I tre fucili si convertono in pura energia e i tre ragazzi tornano sul loro pianeta finalmente salvo. La serie, oltre a presentare il desiderato lieto fine, offre una via di salvezza per il nemico, vittima anch'esso di una calamità naturale. Lo studio dei personaggi, estremamente preciso e ben caratterizzato, non perde sicurezza nelle scene più drammatiche. **Zillion** diviene in breve tempo anche un film di 45 minuti prodotto su videocassetta dalla King Record; anche se l'atmosfera della serie perde di tensione per la presenza di frequenti momenti musicali, **Burning Night** - il titolo dell'OAV - è sicuramente di chiaro impatto.

NAGAREBOSHI SAKON - prima parte - di Ryoichi Ikegami

MA I VASSALLI DIRETTI DELLO **SHOGUN HATAMOTO** REAGIRONO ENERGICAMENTE A QUESTA TENDENZA...

...SFOGANDO TUTTA LA LORO INDIGNAZIONE ATTRAVERSO RISSE, MASSACRI PER LE STRADE E VIOLENZA NEI CONFRONTI DEI CITTADINI...

FU COSÌ CHE NACQUERO I **MACHI YAKKOI**, GRUPPI DI VERI E PROPRI CAVALIERI DI CITTÀ FORMATI SIA DAGLI STESSI ABITANTI, SIA DAI **RONIN**, SAMURAI SENZA PADRONE ...IL LORO COMPITO ERA OPPORRE RESISTENZA AI VASSALLI ...
LA GENTE CHIAMÒ QUESTI UOMINI DALLO SPIRITO CAVALLERESCO VASSALLI E CITTADINI CAVALIERI, MEGLIO NOTI COME **KABUKI MONO**, TIPI DA KABUKI, OPPURE **OTOKO DATE**, VERI UOMINI...

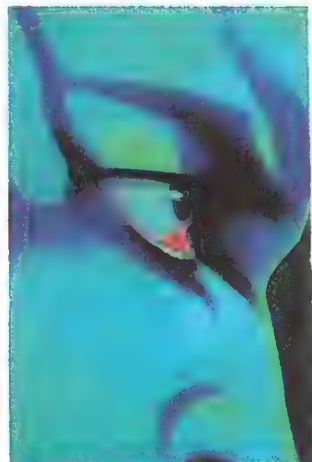
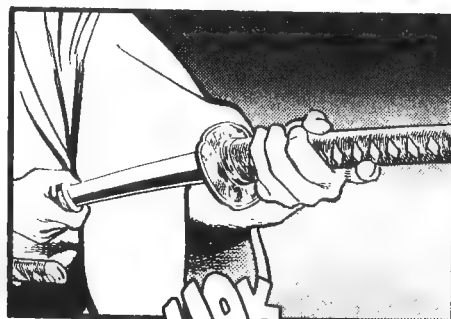
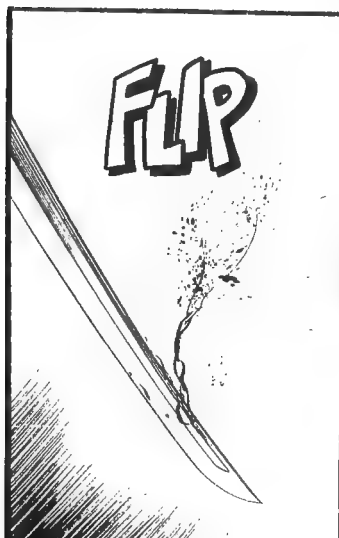
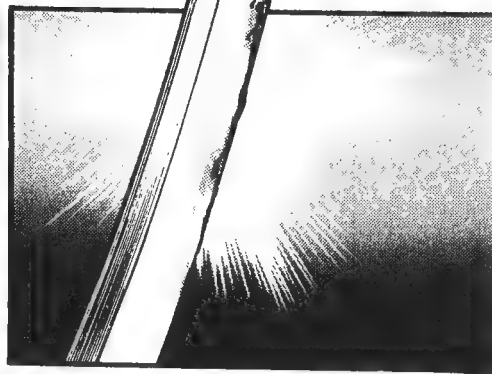
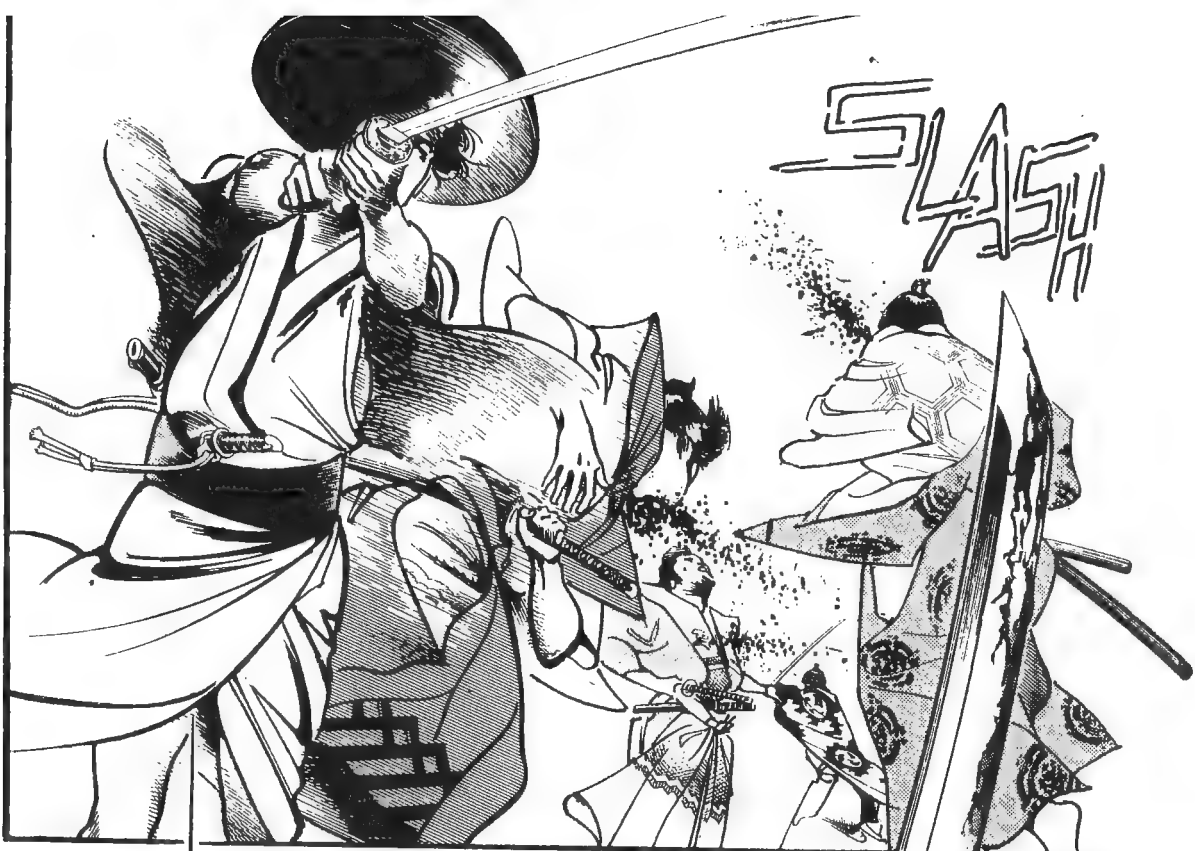
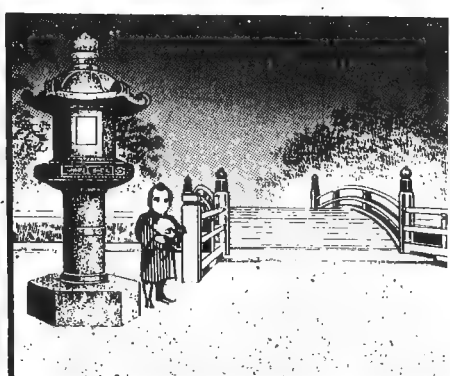
E QUELLO CHI DIAVOLO È?
LE UNICHE PERSONE CHE SI AGGIRANO NEL CUORE DELLA NOTTE SONO I VASSALLI, I LADRI E I RONIN AFFAMATI... TU A QUALE CATEGORIA APPARTIENI?

NON RISPONDI, EH? BE', COMPLIMENTI... HAI DAVVERO UN BEL FEGATO A PASSEGGIARE DA SOLO A QUEST'ORA...
SUPPONGO CHE QUESTA SIA UNA PROVOCAZIONE NEI CONFRONTI DI NOI VASSALLI...

MACCHÈ... È **GRACILINO**... NON HA LA FORZA DI SFIDARE NESSUNO...
FORSE È SOLO **STANCO DI VIVERE**...

ALLORA QUESTA SERA HA AVUTO **FORTUNA**!

UCH...?!

SLASH
FLIP
CHAK

HO LE MIE BUONE RAGIONI PER GIRARE DA SOLO A QUEST'ORA...

VENDITA ALL'INGROSSO DI TESSUTI PER KIMONO - OMIYA -

呉服問屋
近江屋

THUMP

CHI E' STATO A ORDINARTI DI COMPRARE PATATE DOLCI ARROSTITE IN PIENA NOTTE?
...
FTHUP
NON PARLI, EH? NON IMPORTA. TANTO E' COME SE GIA' LO SAPESSI...
VLAM
VOGLIO CHE QUESTO ATTEGGIAMENTO FINISCA! ANCHE SE E' UN RAGAZZINO DI POCO CARATTERE, NON DOVETE APPROFITTARVENE! NON MANDATELO PIU' A COMPRARE STUPIDAGGINI!
SOPPORTARE UN PO' LA FAME VI INSEGNERA' SICURAMENTE QUALCOSA! DOMATTINA SALTERETE TUTTI LA COLAZIONE. CI SIAMO CAPITI?!

HO SENTITO DIRE CHE SEI IL FIGLIO DI UN SAMURAI...
...
E' STATA UNA SCELTA GIUSTA FARTI FARE UN PERIODO DI TIROCINIO PRESSO UNA FAMIGLIA DI COMMERCIANTI...
AL GIORNO D'OGGI, UN SAMURAI ABILE NEI CALCOLI HA PIU' SUCCESSO DI UNO IMBATTIBILE CON LA SPADA...
D'ORA IN POI, SOLO CHI SAPRA' SVOLGERE UN'ATTIVITA' COMMERCIALE VINCENTE POTRA' AVERE IL POTERE... E' GIUNTA L'EPOCA DEI MERCANTI, UN'EPOCA IN CUI SI COMBATTE CON L'ARMA DELL'ECONOMIA E CON LE TECNICHE FINANZIARIE STUDIATE ACCURATAMENTE!
DOVETE AVERE MOLTA PAZIENZA E DEDICARE ALLO STUDIO TUTTO IL VOSTRO TEMPO!
QUANDO AVRETE FATTO SERVIZIO PER ALMENO TRENT'ANNI, RIUSCIRETE A DIVENTARE CAPO-COMMESSI, PROPRIO COME ME... FORSE!
PRRROT
SOCK

COME SI FA A INCIAMPARE PROPRIO IN UN POSTO DEL GENERE?!

SMAP

PER PUNIZIONE DOVRAI DARMI ANCHE LA PATATA CHE HAI IN BOCCA!

FTHOKK

...
MUNCH MUNCH

CLOP CLOP

*MONETA CORRENTE DELL'EPOCA EDO.

HAI SENTITO? UNO DEI SAMURAI CHE SONO STATI AMMAZZATI A COLPI DI SPADA QUESTA NOTTE ERA IL FRATELLO MINORE DI **GENNOJO MIKI**, IL CAPO DEL CLAN **SOKI**... QUEL CLAN E' FORMATO DA ALCUNI DEI PIU' IMPORTANTI VASSALLI DI EDO!

DICONO CHE OFFRIRANNO **CINQUANTA RYO* D'ORO** A CHIUNQUE ABBIA VISTO L'ASSASSINO E LO DENUNCI...

CREDO CHE NON LO DENUNCEREBBE NESSUNO, ANCHE SE OFFRISSERO **CENTINAIA** DI RYO!

LO CREDO ANCH'IO... CHE RAZZA DI SAMURAI SONO, QUELLI?! SEMPRE IN GIRO A MALTRATTARE CHI NON PUO' DIFENDERSI...
SAI CHE TI DICO? GLI STA BENE! IO SONO **CONTENTO**!
AHAH!
AH!...
SECONDO VOI, CHE TIPO SARA' L'ASSASSINO?
I FRATELLI MIKI SONO ESPERTI NELLA TECNICA DI SPADA DELLA SCUOLA **KISHIN**...
A QUANTO SI DICE, E' UNA TECNICA CHE TI RENDE CAPACE DI DECAPITARE UN AVVERSARIO IN UN ISTANTE... SUI CAMPI DI BATTAGLIA ERA TEMUTA COME LA **MORTE STESSA**!
QUINDI, CHIUNQUE ABBIA FATTO A FETTE UNO DI QUEI FRATELLI DEVE ESSERE PROPRIO UNO CHE LA SA LUNGA SULL'ARTE DELLA SPADA!
FAREBBE MEGLIO A NASCONDERSI, COMUNQUE... IL CLAN SOKI E' COMPOSTO DA PIU' DI **DUECENTO** VASSALLI... E CREDO CHE NEANCHE LUI POTREBBE TENERE TESTA A TUTTI LORO!

FLIP

DI' UN PO', OYU... E SE QUELL'AS-SASSINO FOSSI IO, COSA FA-RESTI?

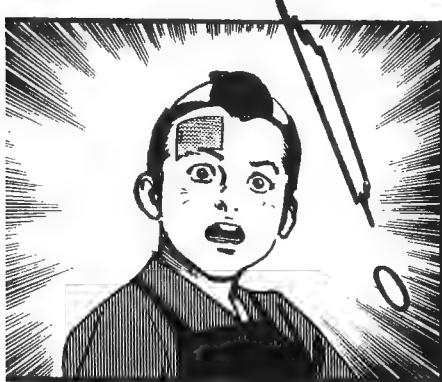
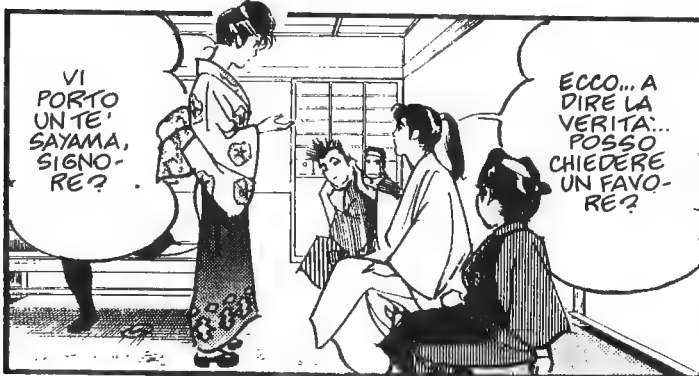
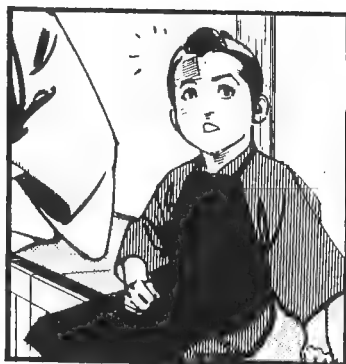
TU? AH AH...

POTREI DARTI IL MIO CORPO... CHE NE DICI? AH AH...

MA GUARDA TU CHE RAZZA DI...

SAI, KOTARO... TI INVIDIO VERAMENTE... HAI UNA SOREL-LA MAGGIORE DAVVERO MOL-TO BELLA...

VI PORTO UN TE', SAYAMA, SIGNO-RE?
ECCO... A DIRE LA VERITA'... POSSO CHIEDERE UN FAVO-RE?

COME?

* PASTA DI RISO COTTA A VAPORE E PESTATA.

PIANTALA DI TOCCARE LA MANO DI OYU COME SE FOSSE TUA!
WHUP

WHUP

SCUSAMI, HO SBAGLIATO.. QUESTA RAGAZZA È TROPPO CARINA... MI SONO LASCIATO TRASPORTARE...

MANGIANE PURE IN QUANTITA'!
TI RINGRAZIO...
UMF...

MUNCH MUNCH

NE... NE SONO CERTO... QU-QUESTO SIGNORE... E' LO STESSO DI IERI SERA...

NON DEVI INNAMORARTI DI LUI, SORELLINA... ALTRIMENTI SARAI SICURAMENTE INFELICE...
BE'? CHE TI PRENDE, COSÌ ALL'IMPROVVISO?
NON SARÀ MICA CHE TU...
KOTARO... RICORDATI BENE LA VITA MISERABILE CHE HA CONDOTTO NOSTRO PADRE FACENDO IL RONIN...
È SOLO GRAZIE AI PARENTI DELLA NOSTRA POVERA MAMMA CHE HAI POTUTO ANDARE A FARE TIROCINIO PRESSO LA OMIYA DI EDO...
TI HO GIÀ DETTO PIÙ VOLTE DI SMETTERLA DI SOGNARE DI DIVENTARE UN SAMURAI! NON VOGLIO CHE TU FACCIA QUELLA VITA... E NON LO AVREBBE VOLUTO NEMMENO LA MAMMA...
SU, DA BRAVO... FAMMI VEDERE CHE HAI CAPITO E TORNA SUBITO LÀ!... NON VORRAI FARTI PUNIRE UN'ALTRA VOLTA?
UN RONIN...
NAGAREBOSHI SAKON CONTINUA E FINISCE IL MESE PROSSIMO.

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO QUARANTOTTO

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO QUARANTOTTO

Addio, Compiler - "Sayonara Compiler"
da Assembler OX vol. 2 - 1994
La legge dei ninja - "Shinobi no Okite"
da Aa! Megamisama vol. 9 - 1993
Poison of scorpion - "Poison of scorpion"
da Gun Smith Cats vol. 4 - 1994
Nagareboshi Sakon - "Nagareboshi Sakon"
da Weekly Young Magazine vol. 22 - maggio 1995

COPERTINA: Nagareboshi Sakon © Ikegami/Kodansha
BOX: Mark Decascos nei panni (nei tatuaggi?) di Crying Freeman

INGRANIAMO LA QUINTA!

Dopo tanti piagnistei, permetteteci un po' di autoesaltazione e, soprattutto, di tirare il fiato. Sono appena terminate le mostre mercato di primavera, e tante cose stanno per cambiare grazie anche alle vostre preziose indicazioni (i referendum di Kappa stanno piovendo numerosissimi in redazione!). Quasi a farlo apposta, questo mese la nostra rivista ammiraglia ha deciso autonomamente di premiarvi: naturalmente è stato un caso, dato che i programmi editoriali vengono preparati con molto anticipo, ma a noi piace pensare che si tratti di qualcosa tipo 'segno del destino', 'compensazione yin-yang', 'libro del fato' e altro ancora.

Cosa accade, questo mese? Intanto vi sarete già accorti dalla copertina che in questo numero il grande **Ryoichi Ikegami** si affianca agli autori che pubblichiamo abitualmente. Dopo grandi successi come *Crying Freeman* e *Sanctuary*, Ikegami è qui alle prese con un racconto breve (in due parti) basato su un samurai: **Nagareboshi Sakon**, ossia Sakon della Stella Cadente. Ma la nostra *special guest star* - che abbiamo potuto pubblicare grazie all'apprezzatissima "Formula Ovetto Kinder" - non è certo l'unica specialità *mangonomica* del mese. Date un'occhiata al sommario, tanto ricco da costringerci a ridurre il corpo dei caratteri di scrittura: un superdossier, un'anteprima cinematografica, un reportage tutto italiano e le immancabili rubriche del *Vox* (che tanto avete dimostrato di amare); a tutto questo aggiungiamo poi la bellezza di cinque-fumetti-cinque. E' finita qui? Neanche per sogno! Date un'occhiata a quante pagine di colore in più: si arriva a pagina 22 invece che alla solita pagina 16! Siete già stanchi di sorprese? Poveri voi! Andate a leggere la **Rubrikappa** per scoprire cosa potrebbe riservarvi la nostra rivista ammiraglia nei prossimi mesi, dato che la nostra verde *mascotte* non riesce a tenere un segreto nemmeno se lo si affoga (forse perché è anfibio?).

E non è tutto, almeno per quanto riguarda il prossimo futuro: per premiare i fedelissimi che ci seguono dal lontano luglio del 1992, **Kappa Magazine** 50 festeggerà l'evento aumentando le pagine a 136 (mantenendo il prezzo invariato) e presentandosi in una formula total-Kinder, esaltato da una superba cover avente come protagonista una bellissima Kappa-gal, superlativo mix di tutti i personaggi che sono apparsi su queste pagine! Se a questo aggiungete il fatto che i problemi di riproduzione delle tavole finiranno entro breve (sorry, ma non era colpa nostra: Kodansha non disponevano delle tavole originali) e che la qualità di stampa risalirà ai livelli ben noti, non avete altro da fare che iniziare a leccarvi i baffi!

Tremate, tremate! Le sorprese non son terminate!

Kappa boys

«In questo numero, rapidi colpi di rasoio sulla carne viva.»

Andrea Pazienza

GUN SMITH CATS - di Kenichi Sonoda
CHAPTER 32
POISON OF
SCORPION

THUMP
THUD
JIM!
S-SI-?!
WHACHAM
MAX007

AX 007

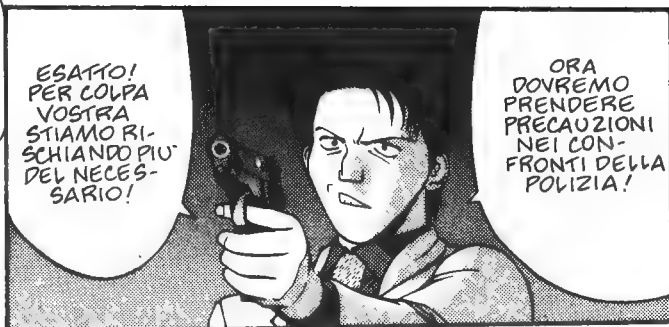
SWAP
MERDA!
VI AVEVO DETTO DI NON INTERVENIRE!

CI HANNO VISTO MENTRE EFFETTUAVAMO LO SCAMBIO, DANNAZIONE! NON È SOLO UN **TUO** PROBLEMA!
IN COMPENSO, LA RESPONSABILITÀ LO È!

TRANQUILLO... LA SISTEMERÒ IO!
E CHI MI DICE CHE NON HAI FATTO UNA **SOFFIATA ALLA POLIZIA**?!

COS'È, TE LA STAI FACENDO SOTTO PROPRIO ORA? L'AFFARE È FATTO, ORMAI!
RAZZA DI DILETTANTE!

MOLTO BENE...
RESTITUISCIMI I SOLDI DI UNA DELLE DUE VALIGETTE, ALLORA!
SWAP

COSA SAREBBE? UNA SPECIE DI PENALITA'?
ESATTO! PER COLPA VOSTRA STIAMO RISCHIANDO PIU' DEL NECESSARIO!
ORA DOVREMO PRENDERE PRECAUZIONI NEI CONFRONTI DELLA POLIZIA!
MA BRAVO... TRATTI CON LE ARMI IN PUGNO?
AVREI QUALCOSA DA INSEGNARTI, NOVELLINO... A TE E ALLA TUA SCORPION...
E VA BENE...
TU... DAGLI LA VALIGETTA!
INTENDI... I **CONTANTI**?
PROPRIO QUELLI... E STA' ATTENTO... QUI ABBIAMO UN **PROFESSIONISTA...**

OKAY...
GRAB
BANG
COS...?!
UH...
TLINK

APRI BENE LE ORECCHIE, RALLY!

TI ORDINO DI NON SPARARMI!

MA COSA STAI FACENDO?!
CI TROVIAMO COL VENTO A FAVORE... DOVREBBE AVERMI SENTITO...

DENIS! RIFERISCI AI MIEI UOMINI DI BLOCCARE TUTTE LE USCITE!
SÌ!
E METTI IN MOTO... CE NE ANDIAMO!
EHI, TU!

DAMMI QUELLA VALIGETTA!

DI' AI TUOI UOMINI DI SORVEGLIARE L'USCITA EST E DI BLOCCARE IL CANCELLO!
NOI CE NE ANDIAMO ORA... MUOVITI!

DAGLIELA...

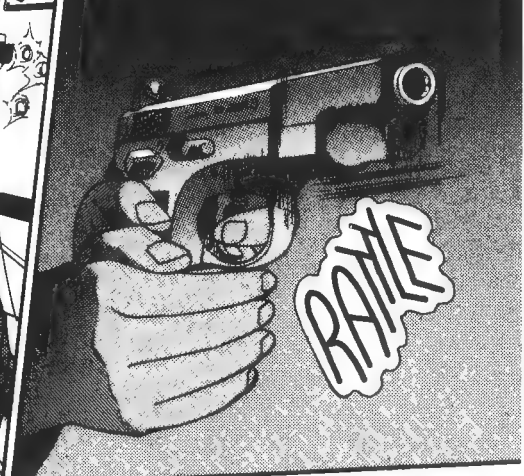
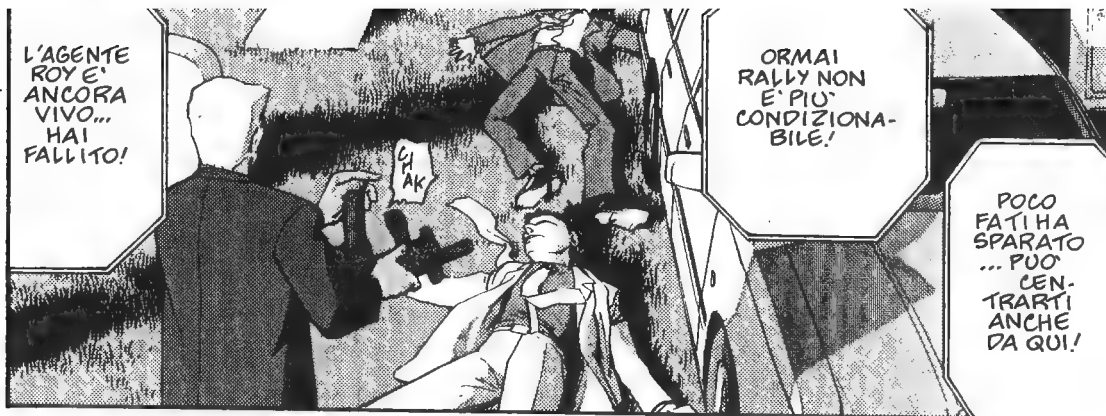
GRAB

UH?
MA... LA VALIGETTA È DIVERSA!

DRRRRRRRR
BANG
TATATATA
MALE-DETTO!
FLIP
TNK TNK TNK

BANG BANG

TI ORDINO DI NON SPARARMI!

RATTLE

RRRRRRRR
BANG
THUD
BUMP
DRRRRRRR
GRAB
SEI TU, RALLY?
CHAK
IN QUESTO MOMENTO RALLY STA MIRANDO ALLA TUA TESTA!
AMMANETTATI E FA' GETTARE LE ARMI AI TUOI UOMINI!
SENTI SENTI, LA PICCOLINA...
...SAI CHE TI DICO? LASCIA PURE CHE MI SPARI...
VOGLIO VERIFICARE SE E' VERAMENTE RIUSCITA A SFUGGIRE AL MIO CONTROLLO!

L'AGENTE ROY E' ANCORA VIVO... HAI FALLITO!
CHAK
ORMAI RALLY NON E' PIU' CONDIZIONABILE!
POCO FA TI HA SPARATO ... PUO' CENTRARTI ANCHE DA QUI!

E COSI' NON E' PIU' CONDIZIONABILE, EH? PERCHE' NON PROVI A PASSARMELA?
SE NON TI METTI LE MANETTE ENTRO CINQUE SECONDI, TI RITROVERAI UN BUCO IN MEZZO ALLA FRONTE!
CREDI DAVVERO DI AVERMI MESSO CON LE SPALLE AL MURO?
FORSE DOVRESTI SAPERE CHE LA VOSTRA CARA MISTY E' ANCORA NEL MIO UFFICIO ...

PRIMA CHE ARRIVASTE QUI, I MIEI UOMINI MI HANNO CHIAMATO DALL'UFFICIO...
...TI HA DETTO DI ESSERE RIUSCITA A FUGGIRE DA SOLA, VERO?
HA SOLO CERCATO DI NON FARTI PREOCCUPARE... E' VERAMENTE UNA BRAVA RAGAZZA...

MI DISPIACEREBBE SE DOVESSE ACCADERLE QUALCOSA DI BRUTTO... A TE NO?
NON MUOVERTI DA LI'!
CHACK

UHN...
FLIP

PANT
PANT
RALLY! QUELLA VIENE QUI!

N-NON CE LA FACCIO... SE SOLO RIUSCISSI A TOCCARE IL GRILLETTO DELLA **CZ**, RIUSCIREI A RIPRENDERE IL CONTROLLO...

IL PRIMO CONDIZIONAMENTO MENTALE NON MI LASCIA LIBERA DI AGIRE...

ANCHE SE TRATTENGO AL MASSIMO LE MIE EMOZIONI OMICIDE NEI CONFRONTI DI GOLDIE, LA PRESSIONE AUMENTA...
E SOLO PER AVER SENTITO QUELL'ORDINE...
RALLY...

ASPIRA QUESTO CON IL NASO! **SBRIGATI!**

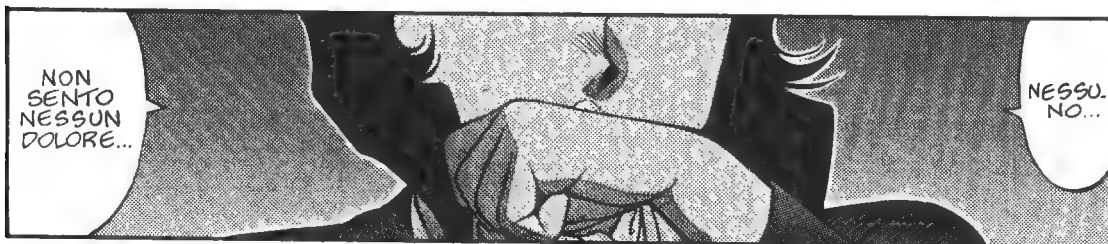
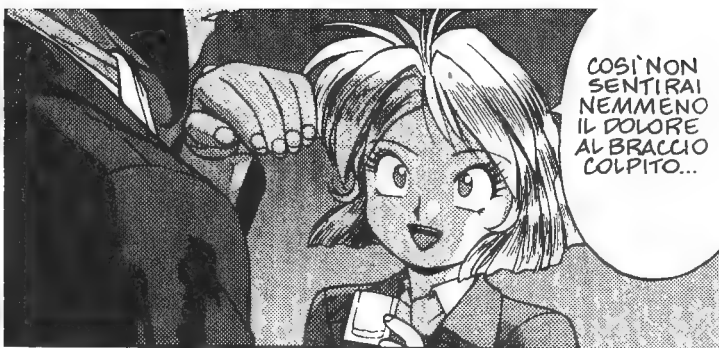
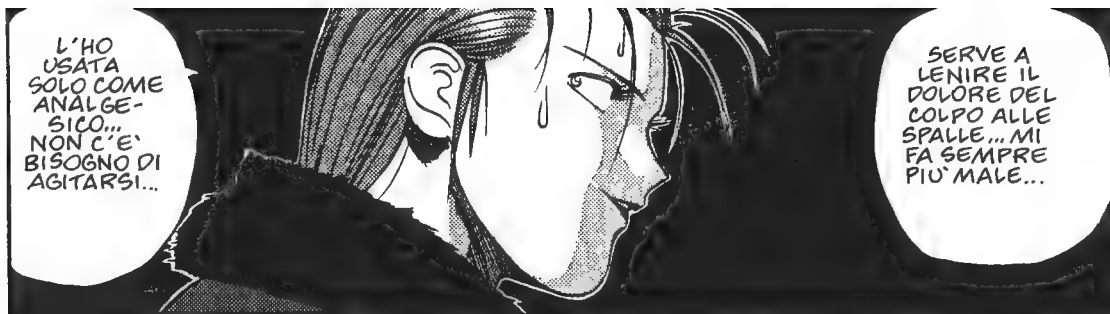
C-CHE ROBA E'?
E' UNA SPECIE DI DROGA CHE MI HA DATO UNA MIA CONOSCENTE DEL QUARTIERE CINESE...

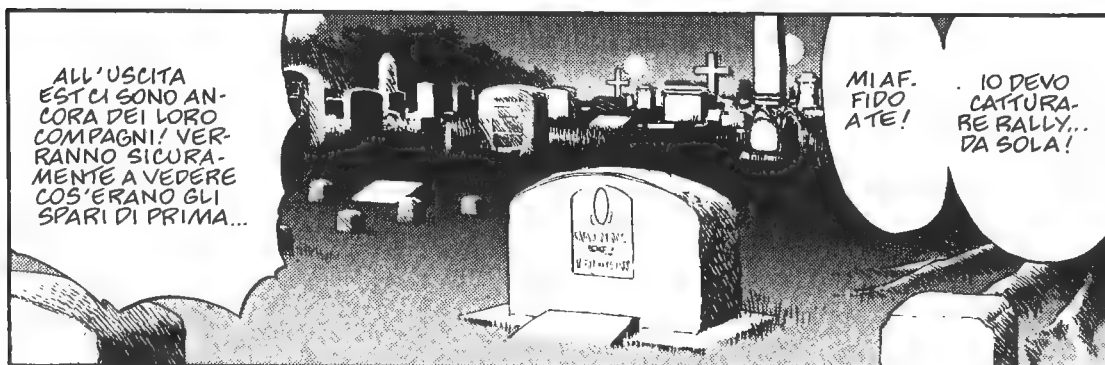
SERVE A CONTRASTARE UN CONDIZIONAMENTO MENTALE...
...CREANDONE **UN ALTRO!** TI AIUTERÒ IO, RALLY!

ECCO!

COSÌ NON SENTIRAI NEMMENO IL DOLORE AL BRACCIO COLPITO...

NON SENTO NESSUN DOLORE...
NESSU-NO...

MA... CAPO! QUELLA E' COCA!

L'HO USATA SOLO COME ANALGESICO... NON C'E' BISOGNO DI AGITARSI...
SERVE A LENIRE IL DOLORE DEL COLPO ALLE SPALLE... MI FA SEMPRE PIU' MALE...

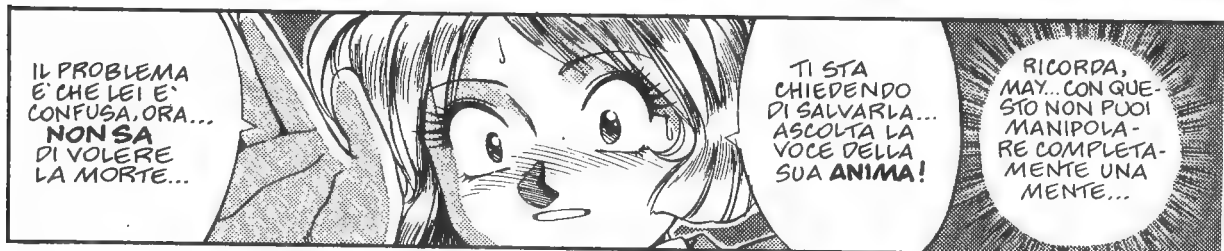
VENGO ANCH'IO!
NO!
TU DEVI OCCUPARTI DELLA MERCE E DEI SOLDI ASSIEME AGLI ALTRI!

ALL'USCITA EST CI SONO ANCORA DEI LORO COMPAGNI! VERRANNO SICURAMENTE A VEDERE COS'ERANO GLI SPARI DI PRIMA...
MI AFFIDO A TE!
IO DEVO CATTURARE RALLY... DA SOLA!

E SE ARRIVA LA POLIZIA, COSA FACCIAMO?
HO PRESO QUALCHE PROVVEDIMENTO...
PORTI ALMENO QUESTA CON LEI! PUO' ESSERLE MOLTO UTILE!
CREDO CHE NE AVRAI PIU' BISOGNO TU... NON PREOCCUPARTI PER ME...

IN PIÙ, LA MIA SCORPION HA UN VELENO SPECIALE...

RALLY... MI SENTI?

GOLDIE STA ARRIVANDO...
...MA NON VERRÀ PER UCCIDERTI...

AVREBBE POTUTO GIÀ FARLO IN ALTRE OCCASIONI, SE AVESSE VOLUTO... E SAI PERCHÉ?
PERCHÉ IL SUO VERO DESIDERIO È QUELLO DI MORIRE... E DESIDERA CHE SIA TU AD AIUTARLA...

IL PROBLEMA È CHE LEI È CONFUSA, ORA... NON SA DI VOLERE LA MORTE...
TI STA CHIEDENDO DI SALVARLA... ASCOLTA LA VOCE DELLA SUA ANIMA!
RICORDA, MAY... CON QUESTO NON PUOI MANIPOLARE COMPLETAMENTE UNA MENTE...

IL FARMACO NON TI PERMETTE DI DARE VERI E PROPRI ORDINI A CHI LO USA...
IN BREVE, IL SOGGETTO NON SARÀ UN BURATTINO NELLE TUE MANI...
...POTRAI SOLO FARGLI VEDERE LE COSE SOTTO UNA NUOVA LUCE...

SE NON CONOSCI L'IPNOSI, E' PERICOLOSO INDURLE PENSIERI E RICORDI DIVERSI DAI SUOI...
COMPORTATI COME SE LE STESSI DANDO DEI CONSIGLI AMICHEVOLI, DELLE SPIEGAZIONI...

IL FARMACO VA USATO COSI'... MA SOPRATTUTTO FALLO QUANDO NON E' SOTTO L'EFFETTO DELLA DROGA!
IN CASO CONTRARIO, ANDRESTI INCONTRO A RISCHI BEN PEGGIORI... NON SI SCHERZA CON QUESTE COSE!

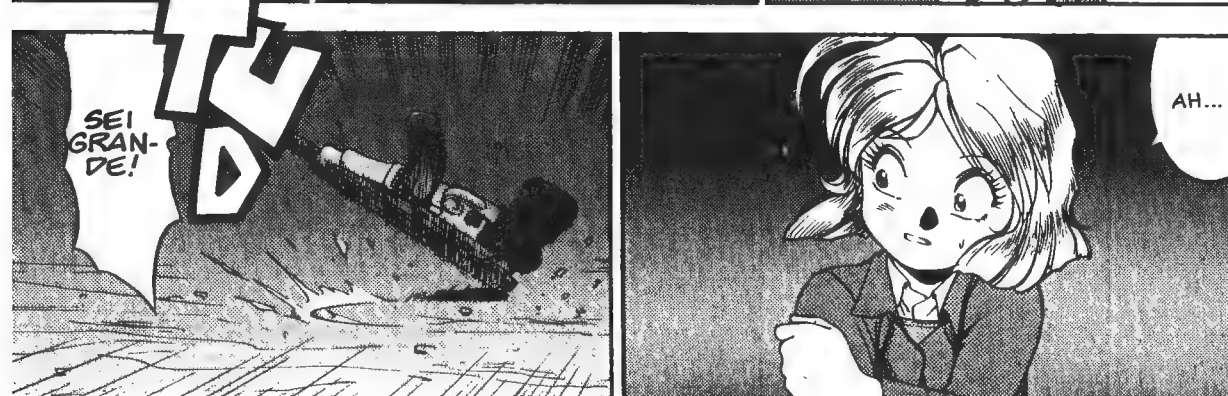
C'E' IL PERICOLO CHE INIZI A VIVERE IN UN MONDO DI ALLUCINAZIONI, A PERDERE LA TESTA E IL CONTROLLO...
FA' MOLTA ATTENZIONE!

GOLDIE SA BENE CHE LA TUA MIRA E' INFALLIBILE...
PRESTO TI SI PARERA' DAVANTI..., E' COME UNA RICHIESTA... LEI DESIDERA ESSERE COLPITA!

QUANDO LA VEDI, PREMI IL GRILLETTO!
RICORDA BENE! LEI LO VUOLE!

RALLY? CI SEI?

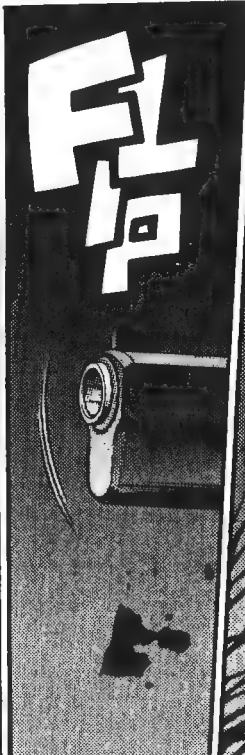
SHA
RALLY?!
THAP
WHUP
BANG!
RALLY! COSA STAI FACENDO ?!
BANG
AH!

GOLDIE!
BANG
SWISS
BENE... BRA-VA...
FORSE E' VERO CHE NON HAI UCCI-SO QUEL-L'AGENTE...

POS-SO...
POS-SO SPA-RARE!

MA IO HO GETTA-TO LA MIA ARMA!
SWAP
VUOI DIRMI CHE LA GRANDE RALLY VIN-CENT SPARA A UNA PER-SONA DISAR-MATA?

SARAI L'ECCEZIONE CHE CONFERMA LA REGOLA, GOLDIE!
IO...IO... NO!

NON SI SPARA IN UN CIMITERO, RAL-LY... E SE I MORTI SI RISVE-GLIASSERO?
TAP

FLIP

POCO FA HAI SPA-RATO QUALCHE COLPO, VERO? TE-MO CHE TU NE AB-BIA GIÀ RISVEGLIA-TO QUALCUNO...
FRUSH

EHI, PICCO-LA...
SAI CHE PRIMA TI HO SPARA-TO UN PROIETTILE NARCOTICO?

THUD

MAY!

HO PRATICATO UN BUCO NELLA PUNTA E L'HO RIEMPITO DI KEROSINE...
...POI L'HO COPERTO CON UN FOGLIO D'ALLUMINIO...

UN PROIETTILE AL KEROSINE?

AH!

MA GUARDA... SEMBRA CHE TU ABBIA PRESO QUALCOS'ALTRO...
HAI CERCATO DI LIBERARTI DAL CONDIZIONAMENTO USANDO IL FARMACO DA SOLA?

COS... COSA...
KLI
BLANK
SPAFF
CHE TI PRENDE? HAI VISTO UN FANTASMA?
WHOSH
ORA CAPISCO...
UGG
TI SEI AUTOSUGGESTIONATA!
THUMP

IL GRILLETTO DI QUELLA PISTOLA ERA L'INTERRUTTORE CHE TI PERMETTEVA DI RIPRENDERE COSCIENZA!
GHH,...
SAI, MI PIACI SEMPRE DI PIU'!
SMASH
TUMP
TI FARO' IL LAVAGGIO DEL CERVELLO! COSTI QUEL CHE COSTI!
TU SARAI MIA!
UH...
FRUSH

GRAAR
GHAAAA
SCUSA IL RITARDO... STAI BENE, RALLY?
COS..?!
HO PERSO TEMPO PER VIA DI UN PICCOLO INCIDENTE...
EC-COLA... E' TUA...

GUN SMITH CATS-CONTINUA

K48-A • LA TECNICA NON BASTA
«E' raro che "Sorrisi" dedichi una copertina a un film. Ma nel caso di **Toy Story** ci sembrava inevitabile. E non per il grande 'battage' pubblicitario che l'ha accompagnato, non per lo strepitoso successo riscontrato in tutti i Paesi del mondo in cui è uscito, ma per un altro motivo, che cerco di spiegarvi. La tecnologia ha - è una banalità dirlo - fatto passi da gigante negli ultimi dieci anni. Il computer ha invaso la nostra vita ed è destinato ad avere, in tempi brevissimi, un ruolo sempre più importante nel nostro modo di relazionarci con gli altri. Nello spettacolo, e in particolare nel cinema d'animazione, abbiamo registrato negli Anni 80 una vera e propria rivoluzione: i 'cartoon' giapponesi, realizzati con tecniche computerizzate, erano riusciti a invadere, abbattendo i costi, tutti i mercati. Sui nostri bambini calava la fascinazione televisiva di **Mazinga**, **Lupin** e compagnia. Tecniche mirabilanti, ripetitività, un pizzico di tensione di troppo. Qualche grido di allarme da parte di psicologi ed educatori. **Toy Story** è una risposta intelligente Nessun passo indietro tecnologico, anzi, massima sofisticazione: via penne e pennelli, tutto computer. Ma nel contempo massima umanizzazione dei personaggi. Sentimenti veri, caratteri definiti, psicologie approfondite, tridimensionali come le immagini. Un recupero 'caldo' dell'immaginario infantile. Complimenti.» **Pierluigi Ronchetti**

(da un articolo di "Sorrisi e Canzoni TV" inviato a **Kappa** dalla lettrice **Gessica Guzzo** di Trieste)

Egregio signor Ronchetti,
non ci posso credere. Davvero non posso credere che un giornalista degli anni Novanta (e che scrive per la più popolare rivista italiana) sia ancora così disinformato. O forse si comporta così perché preferisce dare in pasto ai lettori qualcosa di sicuro, stabile, che già si conosce, come gli spaghetti al pomodoro. Mi lasci dire che il suo commento al disneyano Toy Story **è infarcito di tante leggende metropolitane che in confronto il brano** Mio cuggino **di Elio e le Storie Tese sembra un trattato di giornalismo. Non posso credere che lei si basi (come moltissimi altri) su informazioni inventate dai giornalisti degli Anni Settanta per creare sensazione e terrorismo da «mamma li turchi!». Sono stanchissimo. Lavoro da otto anni nel mondo del fumetto e dell'animazione (anche se ho iniziato a interessarmene la bellezza di venti anni fa), e ormai non ce la faccio più a spiegare, dimostrare dati alla mano, difendere e proteggere. Premesso che sono d'accordo con lei sul fatto che** Toy Story **è un bel film, le chiedo di smetterla di inventare notizie su argomenti che non conosce assolutamente. Prima di tutto le conferisco il 'Premio Bastaviprego', in quanto milleunesima persona a cui spiego la stessa cosa; in secondo luogo, le garantisco che i famigerati Giapponesi non hanno mai fatto uso del computer per realizzare i loro cartoni animati, quelli della famosa 'invasione', e - oh, stupore! - non ne fanno uso nemmeno ora che i costi si sono abbassati notevolmente. Gli studi di animazione giapponesi si trovano perlopiù nella periferia di Tokyo (molti non hanno nemmeno uno stabilimento loro, e trovano sede in piccoli scantinati in affitto) e gli animatori lavorano (a mano!) in spazi angusti e disordinati, fra pile di carta, pennelli di varie dimensioni e piattini sporchi di tempera incrostata. La colorazione degli acetati viene realizzata da chiunque desideri arrotondare lo stipendio (una volta lo facevano le casalinghe, mentre oggi la maggior parte di questa manodopera viene fornita da studenti e appassionati), mentre gli sfondi sono prodotti in grande quantità da gruppi di illustratori. Per abbassare i costi di produzione delle serie animate - che oggi sono veramente altissimi - le ditte che si occupano di questo settore ormai cercano operatori solo in Cina e nelle Filippine.**
La sua amata rivoluzione degli anni Ottanta non è avvenuta a causa dei 'musi gialli' (stiamo tornando alla xenofobia, no?), bensì grazie ai distributori TV e alle reti nazionali & private, che dopo il successo dei primi 'anime' (i cartoni giapponesi), hanno iniziato a importare nel giro di quattro anni tutto quello che era stato realizzato a partire dalla fine degli anni Cinquanta, saturando il mercato e allarmando i suoi altrettanto amati psicologi ed educatori. Un pizzico di tensione di troppo? Se lei avesse mai avuto la pazienza di assistere a qualche episodio dei migliori serial, si sarebbe accorto che - oh, stupore di nuovo! - la maggior parte di quei cartoni animati avevano una morale molto profonda e inneggiavano costantemente alla pace, alla tolleranza razziale e alla fraternità, con punte particolarmente toccanti per quanto riguardava l'SOS dell'ecosistema e la minaccia atomico-nucleare (non dimentichiamoci mai che siamo stati noi civilissimi occidentali a sganciare sulle loro teste un paio di bombette atomiche).
Ma lei preferisce ripercorrere i sentieri già battuti da altri, riferendo dati 'per sentito dire', senza mai fare un viaggetto sul posto per vedere come funzionino veramente le cose o senza mai fare lo sforzo (e mi dispiace per lei: non sa cosa si perde) di vedere un film d'animazione di Hayao Miyazaki, di Katsuhiro Otomo o di Isao Takahata. Io l'ho fatto, sia per lavoro, sia per piacere mio personale; ho toccato con mano e ho visto con i miei occhi; ho materiali originali acquistati sia per avere il gusto di appenderli alle pareti della redazione in cui lavoro, sia per arrotolarli stretti stretti e darli in testa a quelli che inventano panzane.
Comunque, faccia come vuole: la gente è molto più disposta ad ascoltare quelli come lei, che quelli come me. Io sono solo il portavoce di una minoranza maltrattata a partire dagli anni Settanta (i cultori di animazione internazionale), sempre visti come poveri dementi perché «i cartoni animati sono roba da bambini».
E allora continui pure a equipararsi ai giornalisti estivi di recupero, che pur di riempire i giornali inventano «famiglie che trovano cani in paesi esotici per poi scoprire che sono topi», gente che «cade dalla moto, si toglie il casco e gli si apre la testa in due», «tronchetti della felicità abitati da tarantole» e così via. Faccia pure. Per lei c'è spazio.

Andrea Baricordi

P.S. Mentre mi appresto a chiudere questa rubrica della posta, noto con molto piacere che l'amico Luca Raffaelli ha pubblicato un interessante articolo riguardante la produzione di un cartoon giapponese proprio su "Sorrisi e Canzoni TV" (ultima settimana di maggio). La legga e guardi le fotografie. Sono contento che le sue convinzioni verranno smentite nella stessa sede in cui le ha espresse.
P.P.S. Uno «scusa» e un «grazie» a tutti i lettori caduti nel tranello dell'editoriale-pesce d'aprile. Le scuse sono dovute al panico che quell'editoriale ha scatenato, superando ogni nostra immaginazione, ma d'altra parte... Se il pesce d'aprile nun è bbono, che pesce d'aprile è, eh? Il grazie va comunque a tutti voi, che ci avete dimostrato un affetto incredibile, quasi commovente, pronti a sostenerci in qualsiasi modo nel caso di un ribaltone assolutistico made in Japan. Chiariamoci: siamo favorevoli alla buona concorrenza (è proprio vero che stimola a fare sempre meglio!), ma una situazione come quella che avevamo prospettato avrebbe impedito a tre quarti dei mangofili italiani di continuare a leggere i loro fumetti preferiti! Niente di tutto questo accadrà, quindi. Permetteteci una tiratina d'orecchie a quei (pochi) birichini che erano già pronti a ricevere con le fanfare l'immaginario invasore, sperando di essere annoverati fra i pochi eletti che avrebbero potuto continuare a leggere manga, e un po' di perplessità nei confronti di chi si è sentito chiamato in causa... E per quale motivo, poi? Mah!

K48-B • UNA FINE TROPPO BRUSCA
Cari Kappa boys, Granata Press è morta da poco più di sei mesi e la Star Comics è

rimasta, se non l'unica, certamente la maggiore casa editrice per quanto riguarda i manga in Italia. Vi scrivo principalmente per chiedervi di intervistare Luigi Bernardi, l'ormai ex-direttore responsabile dei periodici Granata, sulle pagine di **Kappa Magazine**. Credo che questo possa essere un rimedio molto efficace per placare quelle che non sono semplici curiosità sulla fine di una casa editrice: personalmente non credevo che navigasse in così cattive acque da dover chiudere i battenti (anche se le voci che circolavano non erano certo delle più felici). Trovo giusto che a fare questo siate proprio voi, massimi esponenti della diffusione dei manga rimasti nel nostro paese. Il mio non è certo un desiderio 'avvoltoico' (per dirla alla 883): ritengo solo che Luigi Bernardi (con cui spero abbiate mantenuto buoni rapporti) debba a noi lettori quelle spiegazioni che non ci ha mai fornito durante il suo lodevole operato. Quale rivista se non **Kappa** potrebbe ospitare un'intervista o almeno un intervento dell'interessato? E' un'idea tanto assurda? Cosa ne pensate? Chiuso questo discorso, vorrei chiedervi un consiglio. A me piaceva molto il fumetto di **Sanctuary**, pubblicato (e sospeso più di un anno fa) da Granata Press (a proposito di Ikegami, sono molto contento che pubblichiate **Nagareboshi Sakon** su **Kappa**). Mi è giunta voce che la serie in questione si sia conclusa in Giappone con la pubblicazione del dodicesimo volumetto: siccome ritengo assai improbabile una sua riedizione in Italia, vi chiedo se convenga acquistare gli ultimi numeri della versione americana (temo però che anche gli yankees lo abbiano sospeso). Concludo con un'ultima, prosaica richiesta: dopo **Takeru** avremo ancora la possibilità di vedere pubblicato integralmente un manga di Buichi Terasawa? **Midnight Eye Goku** non sarebbe affatto male! Adesso ho veramente finito. Grazie per l'attenzione: spero che dalla vostra risposta possa nascere un interessante spunto di riflessione tra noi lettori in merito all'attuale (non certo felice) situazione editoriale italiana. A presto. **Emanuele Custo**, Genova

Quello che ci chiedi è assai delicato, per quanto forse giusto e lodevole. Nonostante gli scontri, a volte fin troppo accesi, che abbiamo avuto in passato con Granata Press (e che ci hanno spinto al passaggio in casa Star), siamo ancora sconvolti per la sorte toccata a Luigi Bernardi. Non so esattamente cosa abbia portato la casa editrice bolognese a uscire di scena, ma non credo che qualche spiegazione a posteriori possa alleviare il dolore di tanti appassionati. Luigi è da sempre un punto di riferimento per il fumetto italiano, e questa brutta esperienza non mette certo in discussione il suo valore. Quello che temo, però, è che le ferite riportate sul campo possano portare l'ex direttore di "Orient Espress" a disamorarsi per il fumetto, cedendo al fascino indiscreto di altri mezzi espressivi. Spero che la narrativa non lo allontani troppo dal nostro mondo in bianco e nero (il colore sembra ormai una prerogativa dei soli supereroi) perché dialogare oggi con gli autori, finalmente responsabilizzati, potrebbe portare finalmente alla nascita di una terza via nel fumetto. Storie 'autorialmente pop' su cui mi sento di scommettere, e che daranno i loro frutti entro la fine di questo millennio. Se Luigi avrà bisogno di una pedana per chiarirsi con il pubblico (permettetemi di dubitarne), potrà sempre contare su Kappa. Il fatto che siano passati tanti mesi è forse un bene, poiché spero che le brutte parole pubblicate dal giornale bolognese "Zero in condotta" siano oggi solo un triste ricordo. Parlare adesso del futuro di quelle storie forzatamente interrotte non è facile. Mi sembra di cattivo gusto, dal momento che non trovo piacevole, né gratificante l'essermi 'appropriato' di titoli che uscivano per la concorrenza. In molti credono che i Kappa boys abbiano il dovere morale di recuperare tutti i fumetti iniziati da Granata Press (ogni lettera 'pretende' la pubblicazione di un titolo diverso), ma il passaggio di consegna non è così automatico. Rilevare il vasto parco-fumetti di Granata, per esempio, presupporrebbe il varo di nuove collane mensili che il mercato non è pronto ad assorbire. Se vogliamo essere sinceri, poi, non sono molti i titoli che avremmo scelto di presentare sotto il marchio della Star Comics qualora non fossero stati opzionati o acquistati da Granata Press: perché puntare su Lycanthrope Leo quando si ha nel carniere serie come Dr. Slump & Arale? Sanctuary non è certo un brutto fumetto, ma nemmeno il migliore di Ikegami: non erano in molti a seguirlo e c'è molta più attesa per Ushio e Tora e Lamù. Non so se ci sarà mai la possibilità di continuarne la serializzazione (i volumi sono proprio 12), per cui l'edizione americana non è da sottovalutare. Passando a Buichi Terasawa, devo ammettere che la popolarità dell'autore è salita alle stelle dopo l'uscita di Takeru, ma nessuno si è mai dimostrato sensibile agli ormai 'classici' Goku e Cobra (anche se di quest'ultimo è uscito recentemente un bellissimo volume a colori). Gli unici titoli che mi sento di poter garantire (anche se dilazionati nel tempo) sono quelli di Rumiko Takahashi, un'autrice che abbiamo fortemente voluto sin da quando lavoravamo per Luigi Bernardi. Questo mese è iniziato Ranma 1/2 sulle pagine di Neverland, mentre la prossima primavera potrebbe toccare ai bellissimi Rumic World su Storie di Kappa. Nel 1997, inoltre, contiamo di rendere giustizia anche a Lamù. A questo punto i fan di Maison Ikkoku (la mia preferita) insorgeranno infuriati, temendo una nostra imperdonabile dimenticanza. Non vi preoccupate, verrà il tempo per ogni cosa (magari anche quello di invitare la regina dei manga nel nostro paese). Dal momento che mancano ancora parecchi mesi al nuovo anno, vi invitiamo a comunicarci quali fumetti (tra quelli interrotti 'per forza maggiore') vorreste leggere fino alla fine. Rough riprenderà e terminerà in tre nuovi volumi (a ottobre, novembre e dicembre). Cosa aspettate a compilare il tagliando di questo mese?

Massimiliano De Giovanni

giugno 1996

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 48

Esprimete un voto (da 1 a 10) per l'episodio di:

___ **OH MIA DEA!**
___ **SUPER DEFORMED OH MIA DEA!**
___ **ASSEMBLER OX**
___ **GUN SMITH CATS**
___ **NAGAREBOSHI SAKON**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per i seguenti articoli:

___ **SLAM DUNK**
___ **ZILLION**
___ **UNA BELLA BAIA PER UN MARE DI CARTONI**
___ **KAPPA VOX (Vox, Graffi & Graffiti, La Rubrikappa...)**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per l'illustrazione di copertina:

___ **NAGAREBOSHI SAKON**

Cos'hai preferito in questo numero di **Kappa Magazine**?
____

Cosa ti ha interessato di meno?
____

Cosa manca ancora a **Kappa Magazine**?
____

Quale manga interrotto in Italia dovremmo recuperare?
____

nome______________________
cognome___________________
età_______________________

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

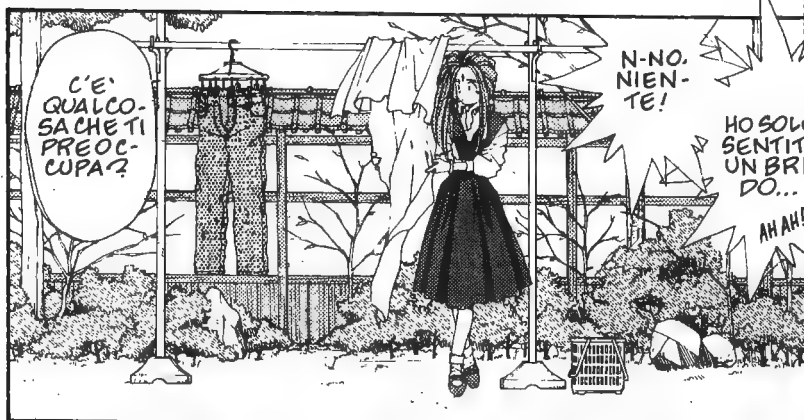
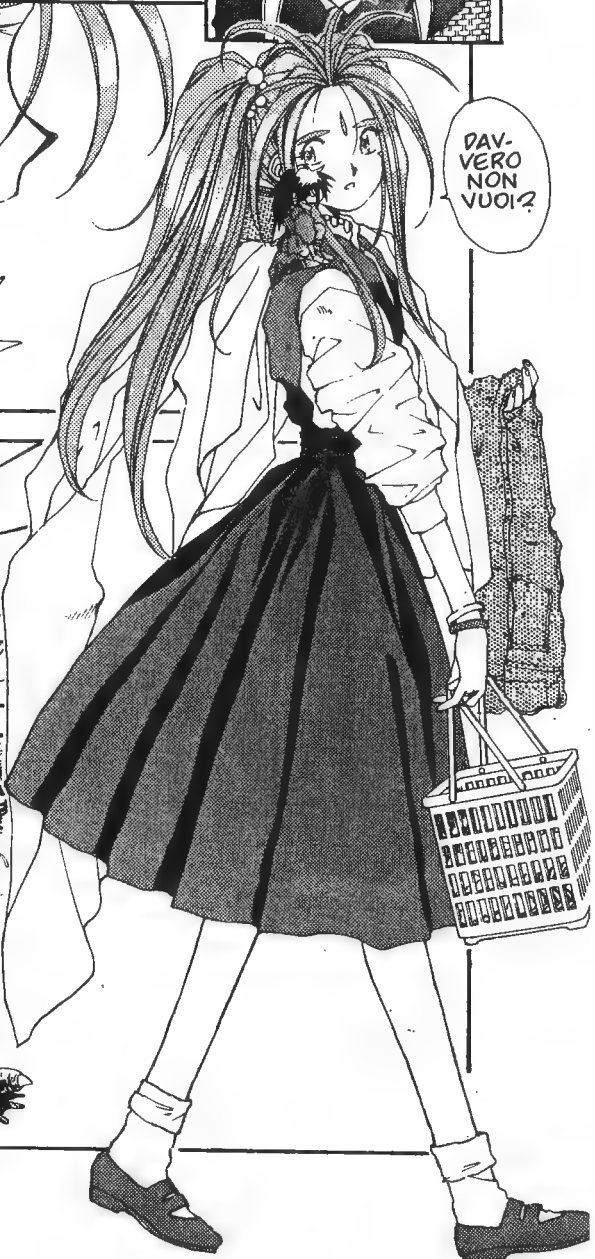
LA LEGGE DEI NINJA

MORTE!
MORTE ALLA TRADITRICE!

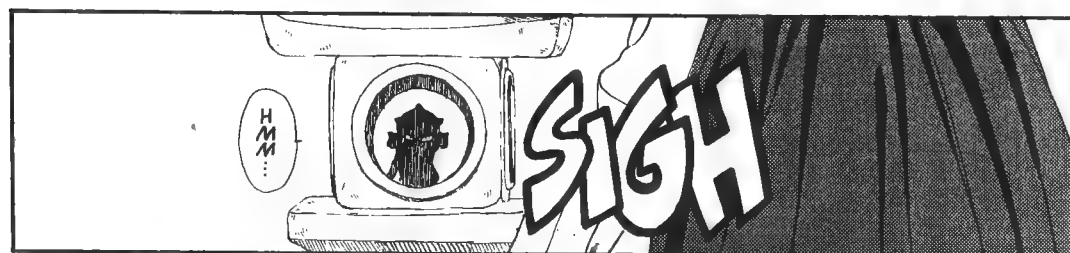
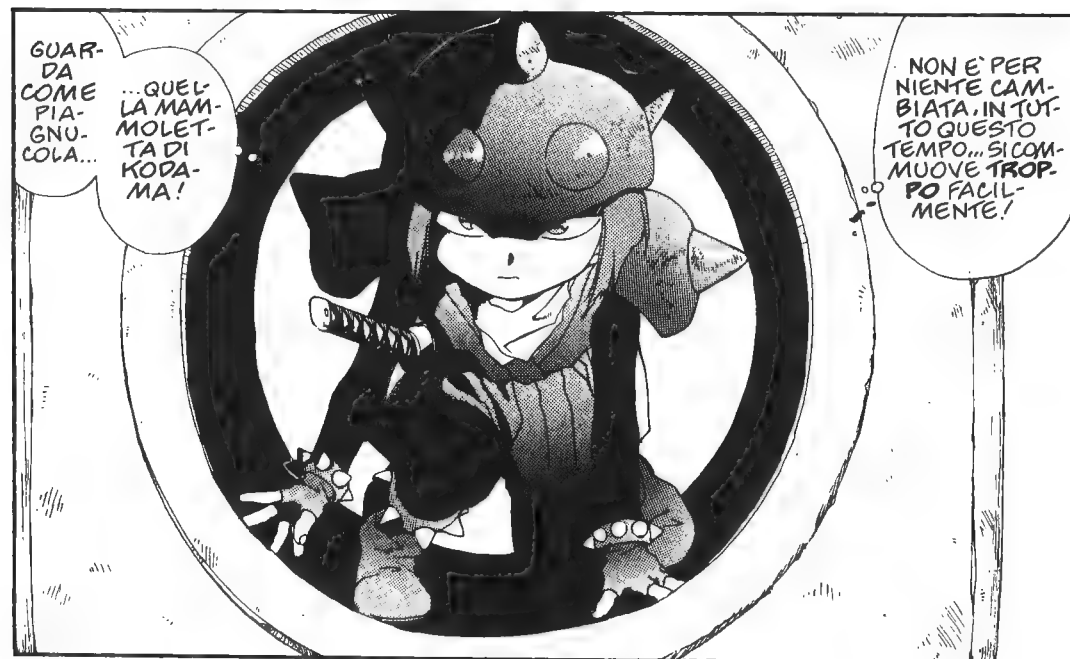
KODAMA DELLE ILLUSIONI...
HA VIOLATO LA NOSTRA LEGGE!

...HA DISERTATO!
DEVE MORIRE!

HO SENTITO UNO STRANO BRIVIDO...

KODAMA...?
OH...

N-NO, NIENTE!
HO SOLO SENTITO UN BRIVIDO... AH AH!
C'E' QUALCOSA CHE TI PREOCCUPA?
DAVVERO NON VUOI?
E' MEGLIO CHIEDERE A URD DI PREPARARE UNA MEDICINA!
FORSE SEI MALATA...
NO, GRAZIE! NO!
NE... NE HO GIA' UNA CON ME! NON DISTURBARTI!
NON VOGLIO BERE LE SUE SCHIFEZZE!
QUELLA URD FA INTRUGLI CON COSE **ABOMINEVOLI**...

TORNIAMOCENE A CASA A BERE UN BEL TÈ CALDO!
DEVI CURARE DI PIÙ LA TUA SALUTE... NON SOTTOVALUTARE MAI UN RAFFREDDORE!

IL MIO CUORE SI SI STA GIÀ **RISCALDANDO**... ANCHE SENZA TÈ!...
SIGH
SIGH
SIGH
SIGH
SANTO CIELO... QUALCUNO CHE SI PREOCCUPA PER ME...

SIGH
HMM...

NON È PER NIENTE CAMBIATA, IN TUTTO QUESTO TEMPO... SI COMMUOVE **TROPPO** FACILMENTE!
...QUELLA MAMMOLETTA DI KODAMA!
GUARDA COME PIAGNUCOLA...

OH!

COS...?!

CHI SEI?

NON E' POSSIBILE! NON HO NEMMENO AVVERTITO LA SUA PRESENZA!

QUESTA RAGAZZA NON MI SEMBRA UN NINJA... COME HA FATTO?

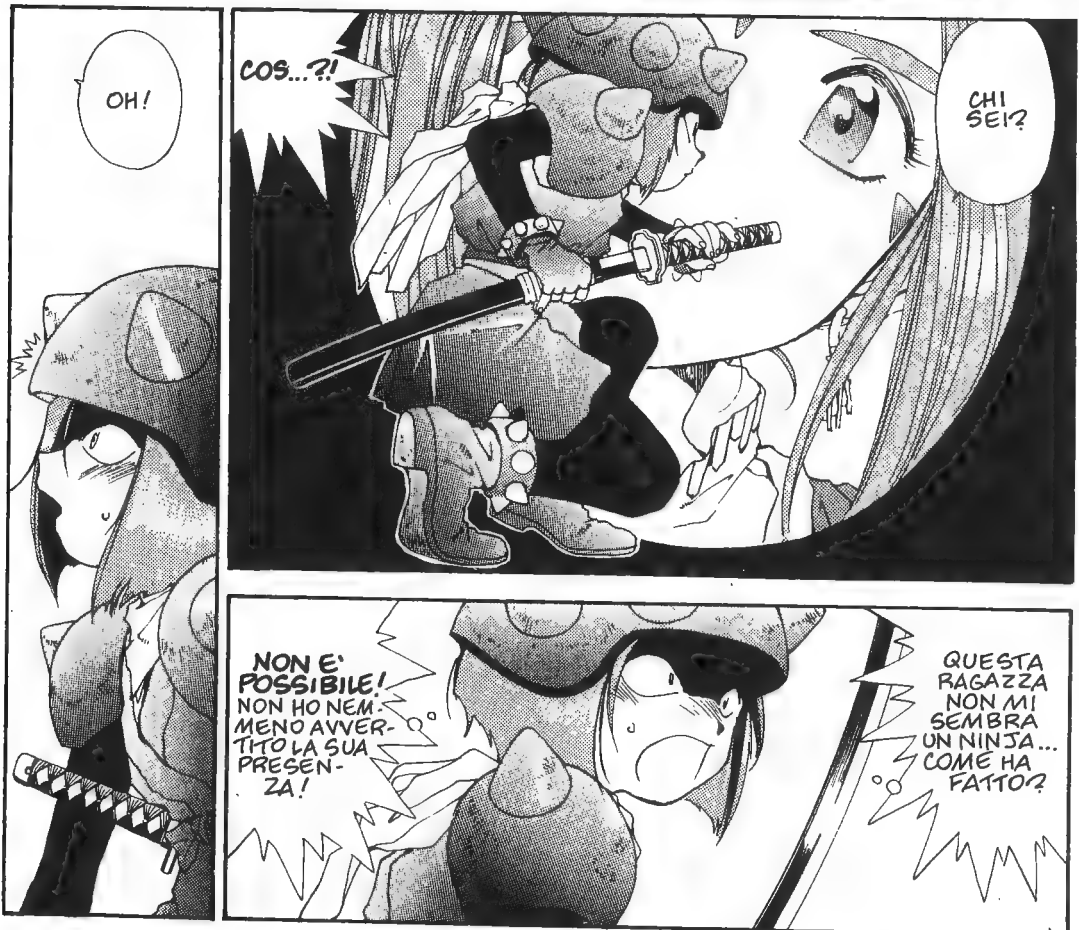
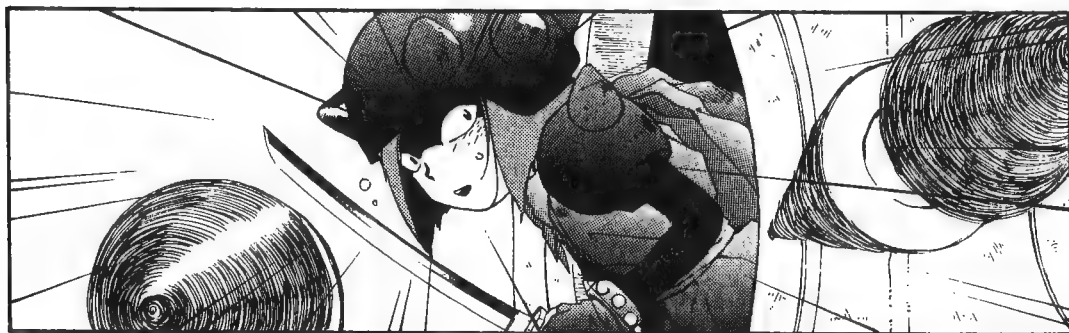
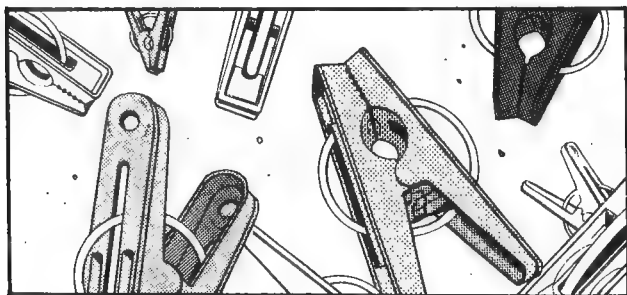
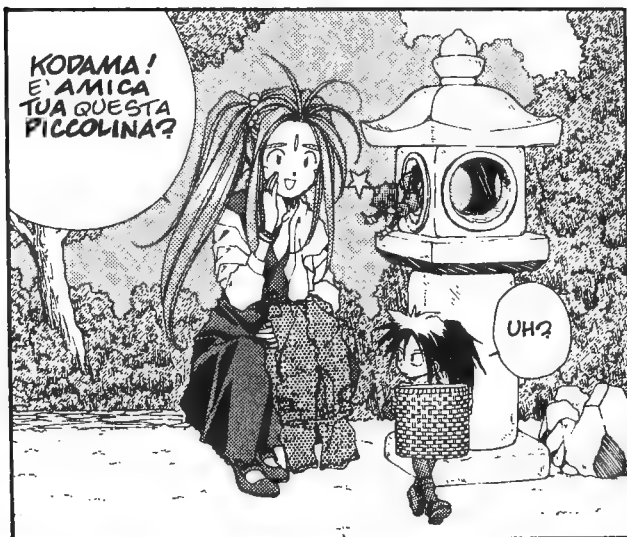
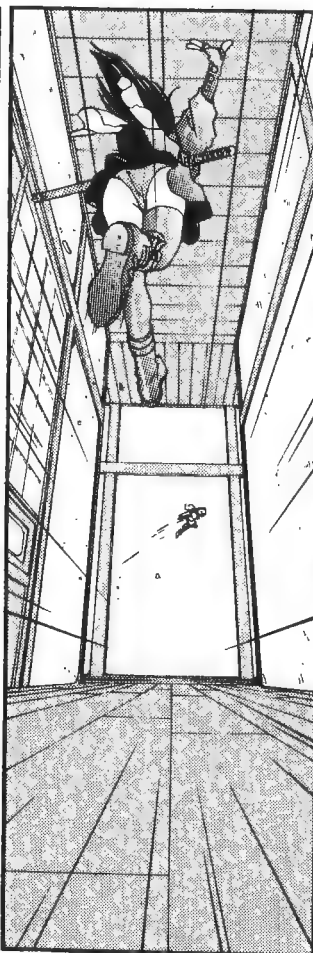
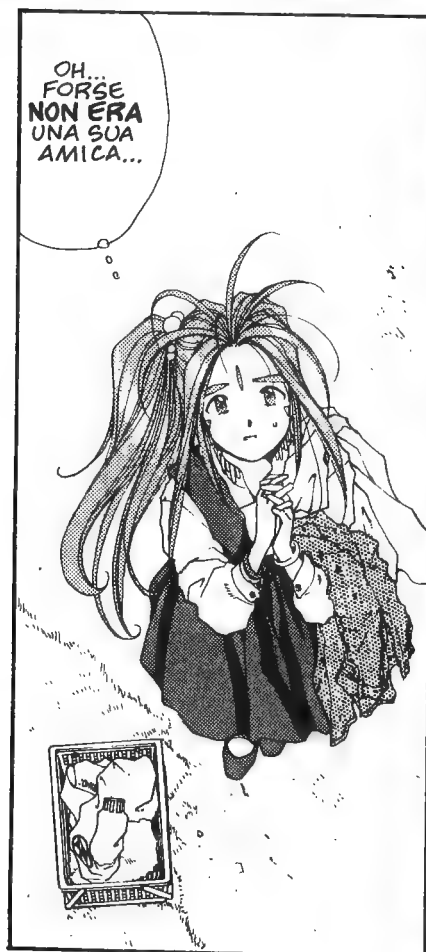
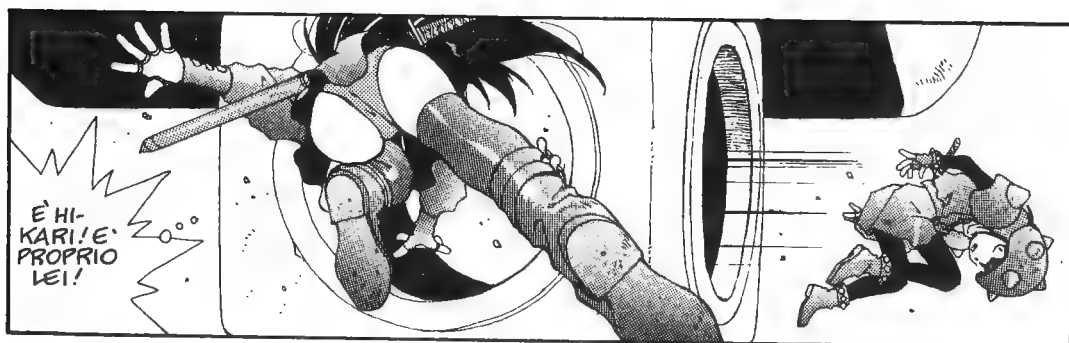
KODAMA! E' AMICA TUA QUESTA PICCOLINA?
UH?

E' UN SICARIO NINJA!

HIKARI?!
COSA?!

HIKARI DEL LAMPO...

...UNO DEI **NINJA MASTER** PRODOTTI ASSIEME A ME...

OH... FORSE **NON ERA** UNA SUA AMICA...

PRIMA DELLA TRASFORMAZIONE, IO ERO UN TOPO DI FOGNA E LEI UN TOPOLINO...

I NOSTRI RAPPORTI SUPERAVANO L'AMICIZIA INTIMA ...ANDAVANO OLTRE LA DIFFERENZA RAZZIALE...

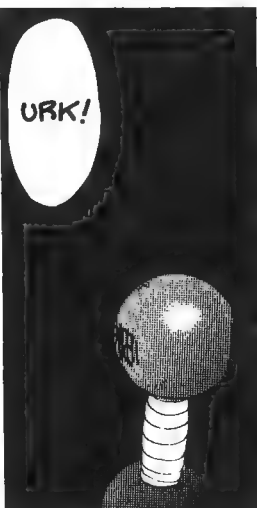
CI DIVIDEVAMO TUTTO... ANCHE IL CIBO...

PRENDI LA ZAMPA POSTERIORE, KODAMA!

NON FARE COMPLIMENTI, HIKARI! E' TUA!

MA LA LEGGE DEI NINJA ORA CI SEPARA!

LA LOTTA PER LA SOPRAVVIVENZA NON GUARDA IN FACCIA A NESSUNO!

UN NEMICO E' UN NEMICO!

DIMENTICAVO QUANTO FOSSE FORTE. DANNAZIONE!
THUD
THUMP
Bottega Morisato
YAAHI!
SMACK
UH...
UGH...
FATE SILENZIO!
BASTA!
COSA DIAVOLO STATE FACEN...

KODAMA DIFENDE QUESTO TIZIO?

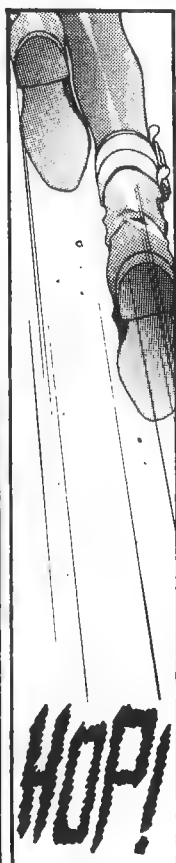
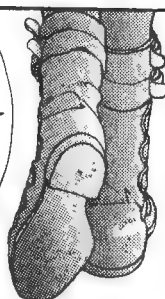
MA BENE!

HOP!

NON MUOVERTI, KODAMA...

...O QUEST'UOMO PERDERÀ IL NASO!

SCUSA...

AH... EHM...

GUARDA CHE TI STAI SBAGLIANDO...
...IO SONO AL SERVIZIO DI BELLDANDY!
NON M'IMPORTA NIENTE DEL NASO DI QUELLO LÌ!
MA...
AVANTI, KODAMA! GETTA TUTTE LE ARMI CHE HAI ADDOSSO!
MA PURTROPPO BELLDANDY VUOLE BENE A QUEL TIPO...
...E SE GLI ACCADESSE QUALCOSA, NE SOFFRIREBBE DI SICURO...
MI VEDO COSTRETTA AD ACCETTARE!
CHAK
KLING
KLING
KLING

DEVI TO-
GLIERTI
TUTTO!
CON-
TINUA
PURE...
MOLTO
BENE...
TUMP
CON-
TENTA,
ORA?
DOVE
TENEVA
QUELLA
ROBA?!
COS...
S-SÌ!
FERMA,
KODAMA!
ZOCK

CE L'HO FATTA!
SÌ!
OH, NO! KODAMA!

COS...?!

KODAMA DELLE ILLUSIONI!
ACCIDENTI!
HO COLPITO UN PUPAZZO!

HAI USATO LA TECNICA DELLA SOSTITUZIONE IN UN ISTANTE!

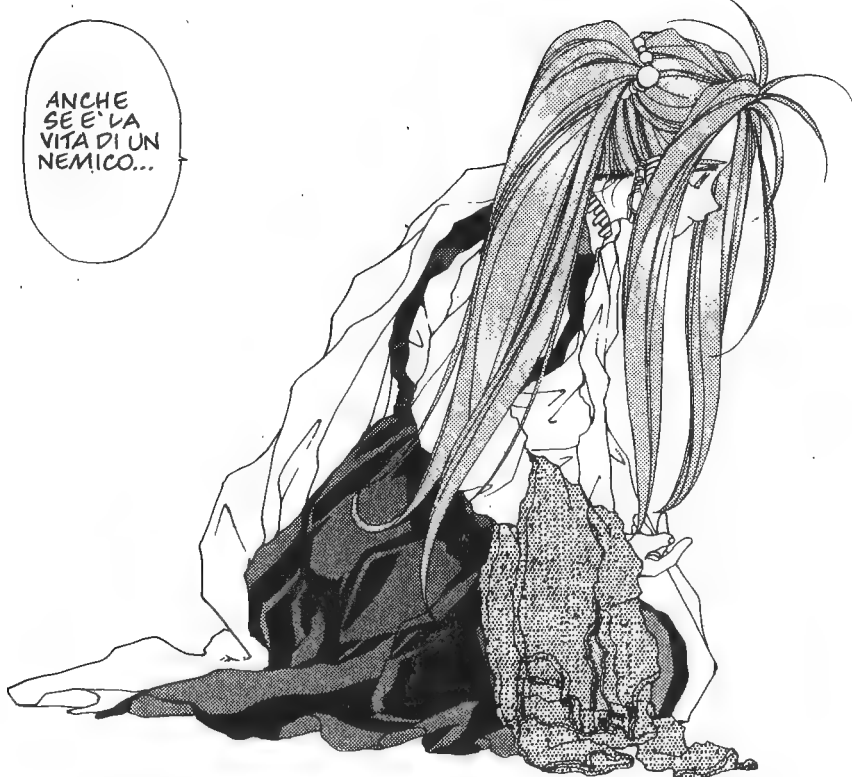
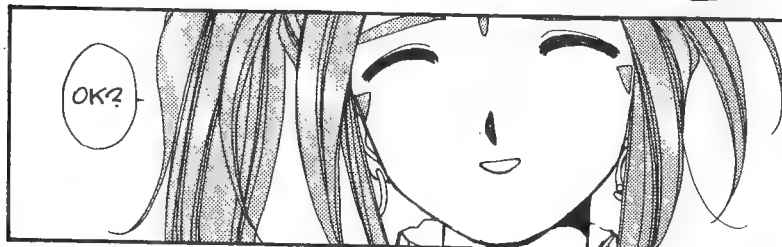
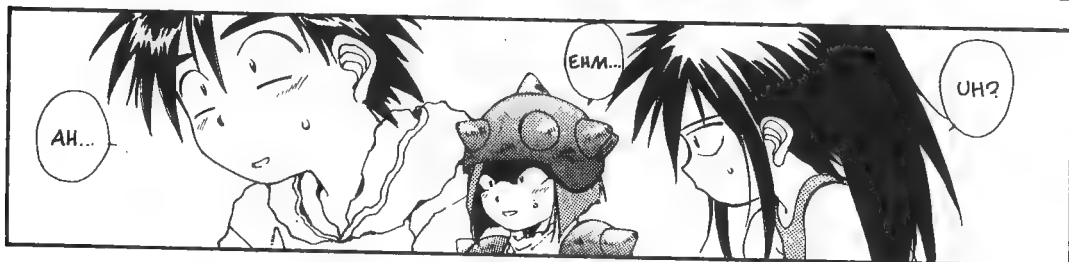
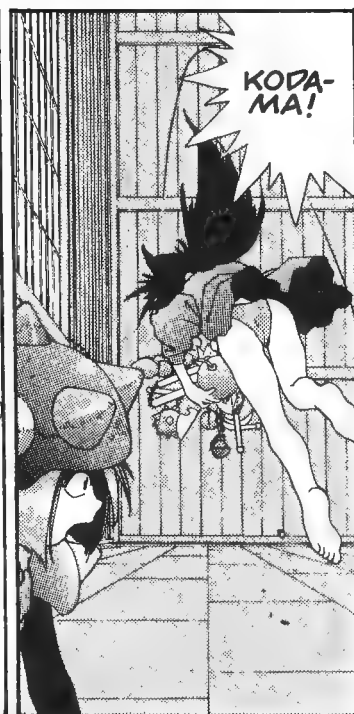
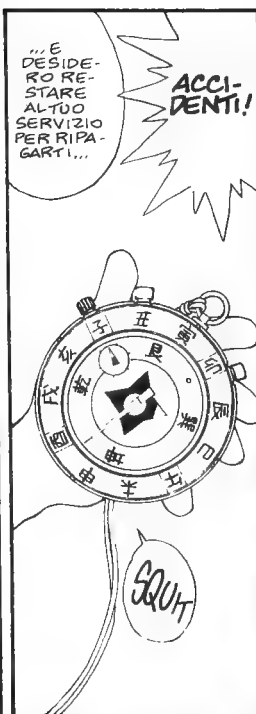
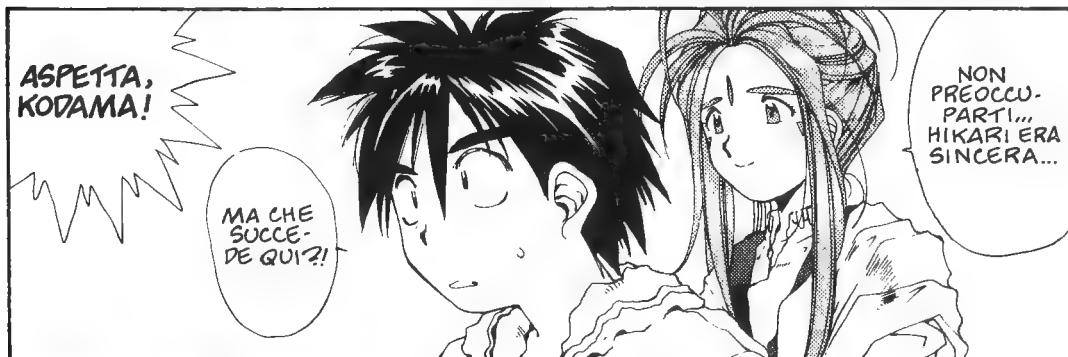
ALLORA..., TUTTE LE ARMI CHE HA DEPOSITATO... SERVIVANO SOLO A DISTRARMI DAL SUO VERO ATTACCO...
IN QUEL MOMENTO ERO GIA' CADUTA NEL SUO TRANELLO!

TECNICA SEGRETA DELL'AGO NEL PAGLIAIO!

SONO FINITA!
ADESSO BASTA!
FLIP

OH?
MI SEMBRAVA DI AVERTI GIA' DETTO...
THUP

...CHE OGNI VITA E' IMPORTANTE!
NON RICORDI PIU'?!

ANCHE SE E' LA VITA DI UN NEMICO...
OK?
COME DESIDERI!
UH?
EHM...
AH...

MA E' ASSURDO! MI SONO PROSTRATA AI PIEDI DI UNA PERSONA CHE NON E' IL MIO CAPO!
ALLORA... LA DIFFERENZA DI CLASSE... **SIGNIFICA QUESTO!**
IO...
...IO MI SONO RESA CONTO DEI MIEI LIMITI!
VORREI CHIEDERTI UN FAVORE!
DATE LE CIRCOSTANZE... CHIEDO DI RIMANERE QUI COME **NINJA DISERTORE** ASSIEME A KODAMA!
HIKARI...

* OROLOGIO NINJA CON CAMBIO DI SUONERIA (ANCHE VIBRAZIONI).

AH AH AH! HAI COMMESSO UN ERRORE METTENDOTI SOTTOVENTO!
LA TECNICA DEI FIORI DI PRIMAVERA!

QUEL TELEVISORE E' MIO!
EHI, VOI DUE!

E DAI! LASCIACI FINIRE LA PUNTATA!
LA TV E' MIA E ME LA GESTISCO IO!
Castello di dama Urd

DEVO VEDERE SHERLOCK HOLMES!
ALLE CINQUE MI SERVE!
CI DISPIACE, MA QUESTO CARTONE ANIMATO DURA FINO ALLE SEI!
APPENA IN TEMPO...

FACCIAMO COSÌ... DECIDIAMO PER ALZATA DI MANO!

AI VOTI!
BENE... VINCERÀ LA MAGGIORANZA!

PER SHERLOCK HOLMES, SU LA MANO!
SÌ!
PER L'INVINCIBILE NINJA KAMURI, SU LA MANO!
SWHIIIIISSSSS
SÌ!
TECNICA DELLA MOLTIPLICAZIONE
LA VITA DI UN NINJA DISERTORE E' DURA...
UFFA...
UH-OH...
...HO UN BRUTTO PRESENTIMENTO...
EHI, URD! ALLE CINQUE E MEZZO...
...MI FARESTI VEDERE INVENZIONI NEL MONDO?

Istituto di ricerca di Skuld

SIGH!

CHAK

KODAMA! KODAMA!

PRENDI!

MANGIA PURE, KODA-MA...
...E' PER TE...

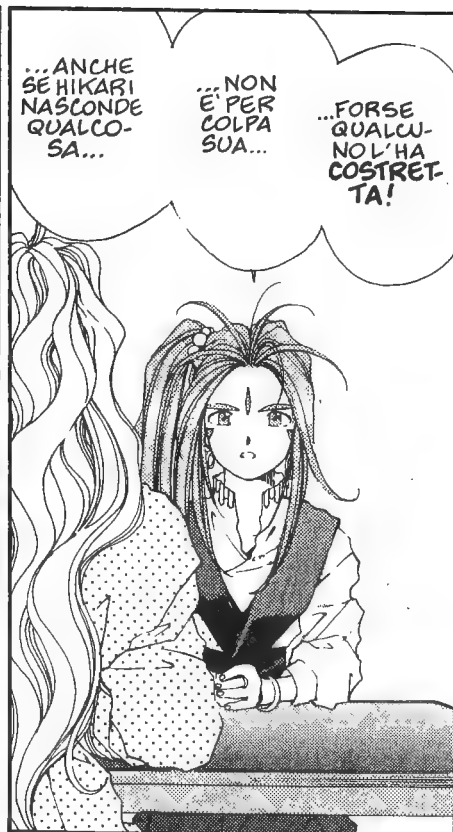
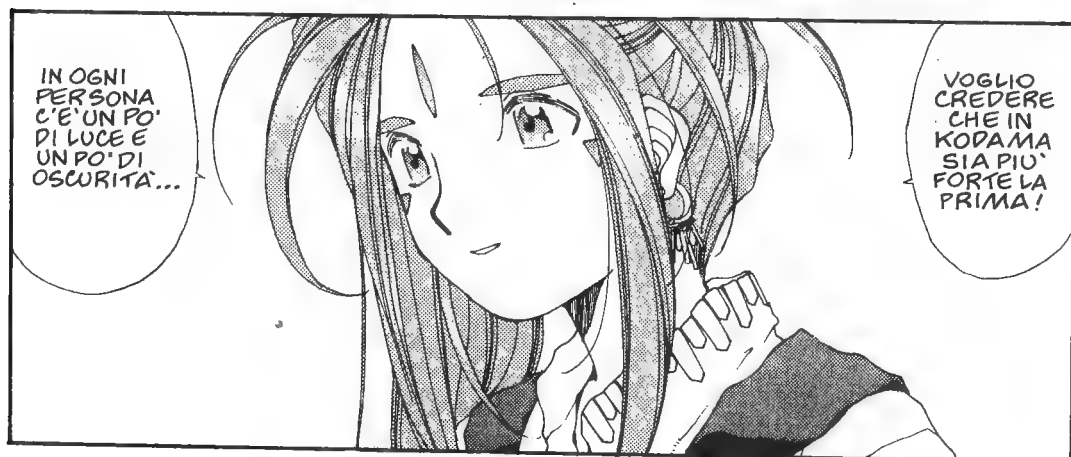
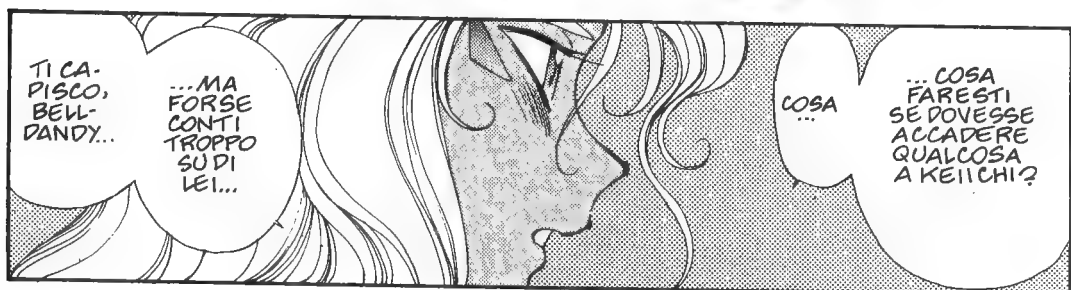
OH..., HIKA-RI!
SNIFF

KROK

PREN-DINE METÀ! FAMMI COMPA-GNIA!
KODA-MA...

SEMBRA DI ESSERE TORNATE AI VECCHI TEMPI...
E' VERO...

NNNN...
Bottega Morisato
SAI COSA TI DICO? QUELLA TIPA E' VERAMENTE SOSPETTA!
PUZZA DI TRADIMENTO LONTANO UN MIGLIO!
ANCH'IO SENTO QUALCOSA DEL GENERE...
HIKARI...
...NASCONDE IN SE' UN LATO OSCURO...
IO NON SENTO PROPRIO UN BEL NIENTE...
...E VOGLIO VEDERE INVENZIONI NEL MONDO!

LA TUA OPINIONE NON INTERESSA A NESSUNO!
TANTO, SEI TALMENTE **INSENSIBILE** CHE NON CAPIRESTI!
EHI! COME TI PERMETTI?!
COMUNQUE SIA...

...ANCHE SE HIKARI NASCONDE QUALCOSA...
...NON È PER COLPA SUA...
...FORSE QUALCUNO L'HA **COSTRETTA!**

IN OGNI PERSONA C'È UN PO' DI LUCE E UN PO' DI OSCURITÀ...
VOGLIO CREDERE CHE IN KODAMA SIA PIÙ FORTE LA PRIMA!

TI CAPISCO, BELLDANDY...
...MA FORSE CONTI TROPPO SU DI LEI...
COSA...
...COSA FARESTI SE DOVESSE ACCADERE QUALCOSA A KEIICHI?

IO LO PROTEGGERÒ...
...A COSTO DELLA MIA STESSA VITA!
FLIP
ZZZ...
SEMBRA CHE IL SONNIFERO ABBIA FATTO EFFETTO...
...NON SAREBBE FINITA COSÌ...
...SE NON TE NE FOSSI ANDATA...
OH, KODAMA...
ZZZ...

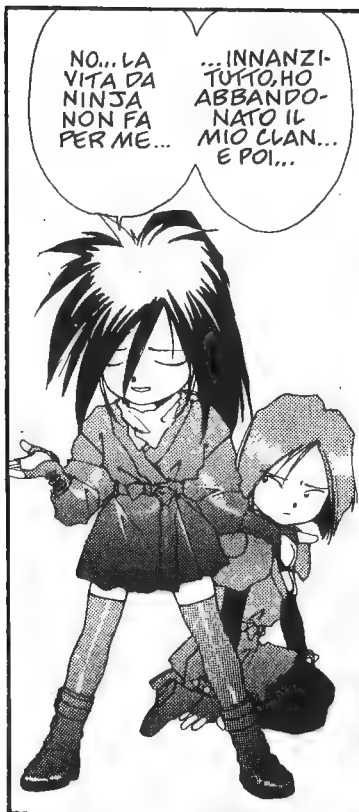
AVERE DEI SENTIMENTI È DANNOSO PER UN NINJA...

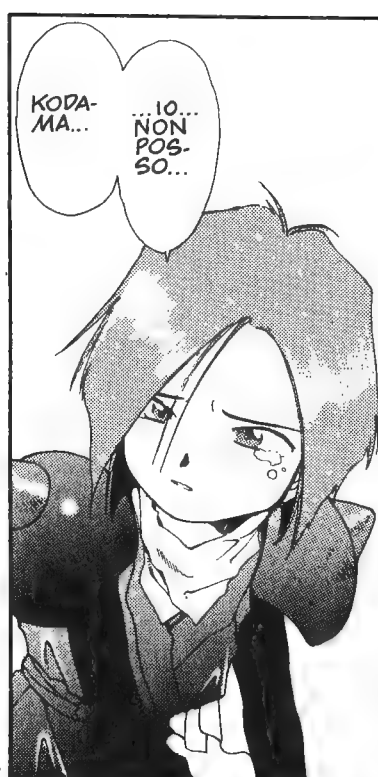
SE POCO FA NON SONO RIUSCITA A UCCIDERLA NON È DIPESO SOLTANTO DAL SUO INCANTESIMO...

HO ESITATO PERCHÉ **NON VOGLIO** UCCIDERLA...

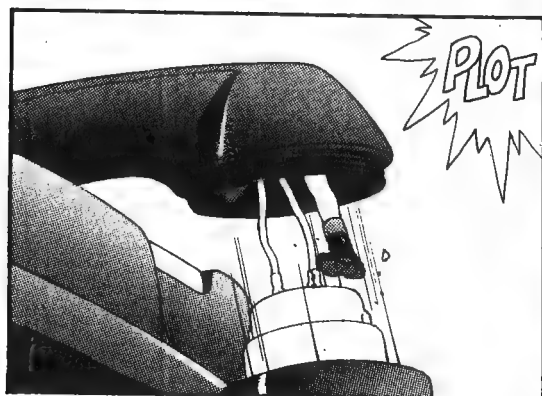
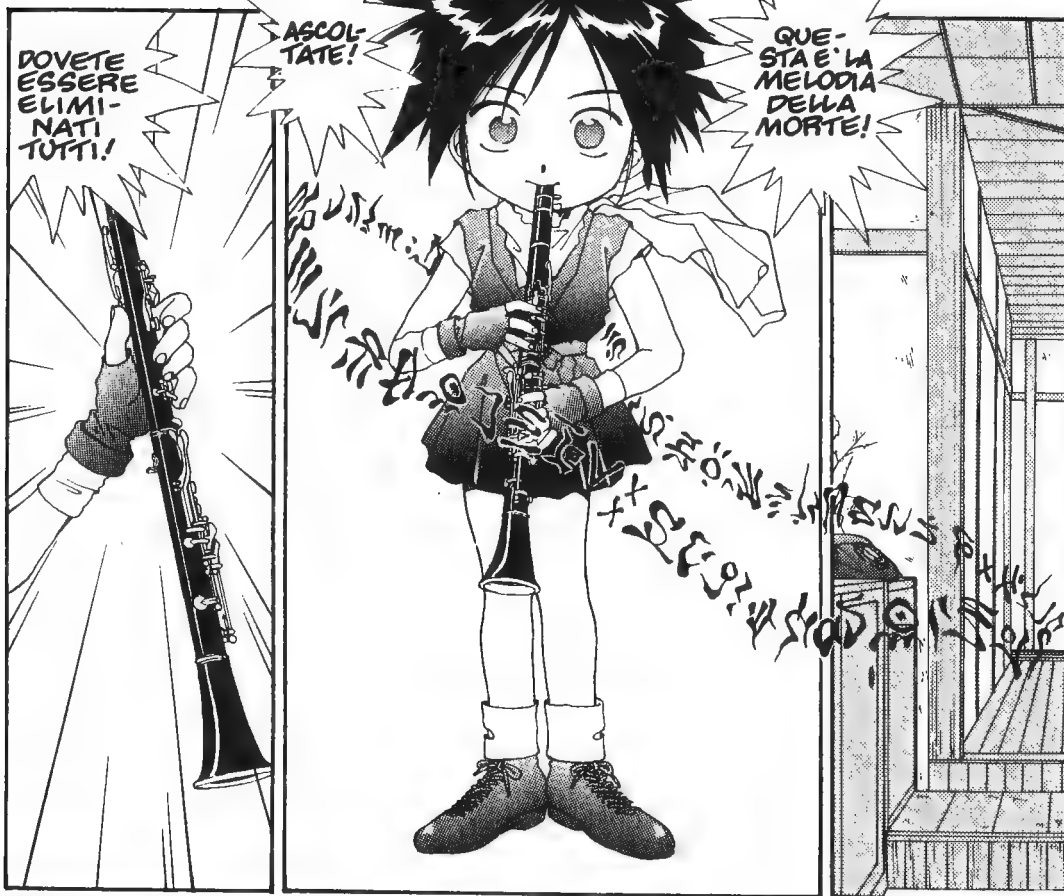
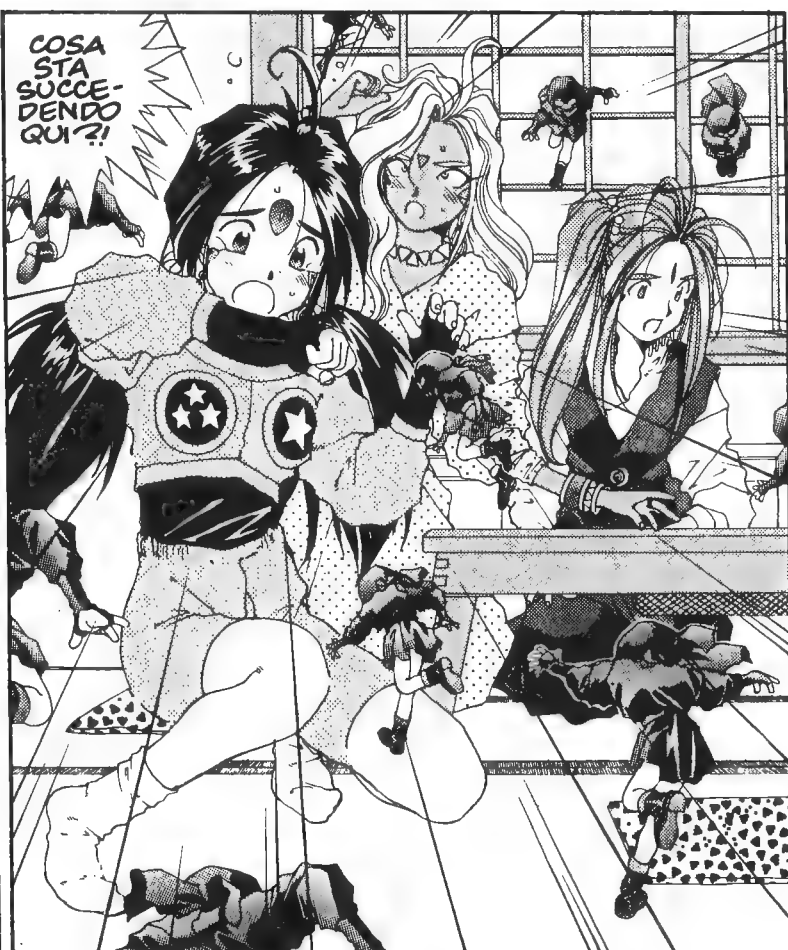
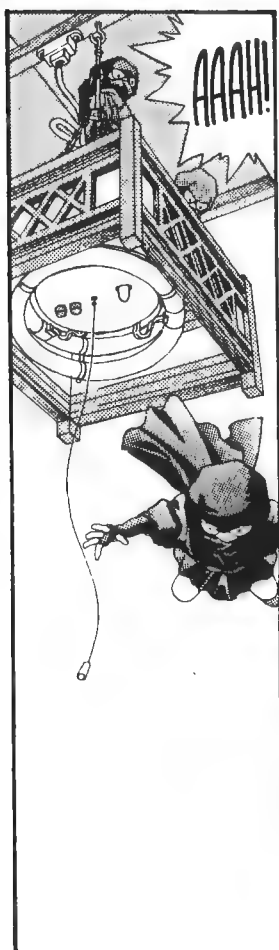
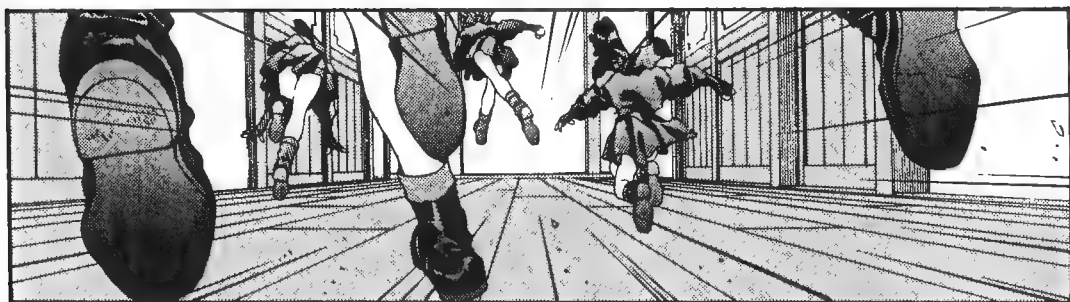
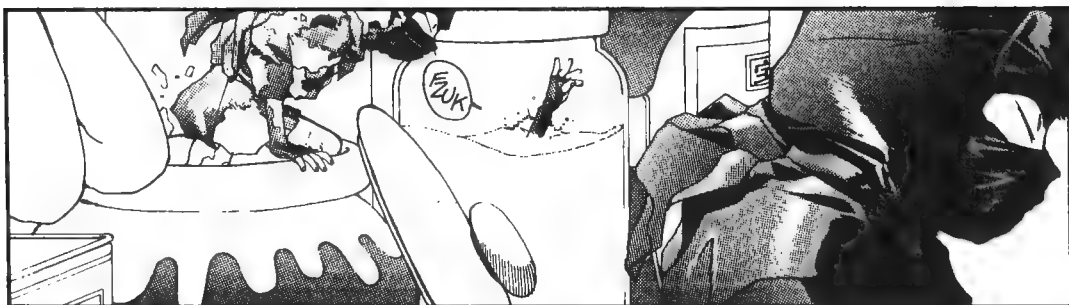
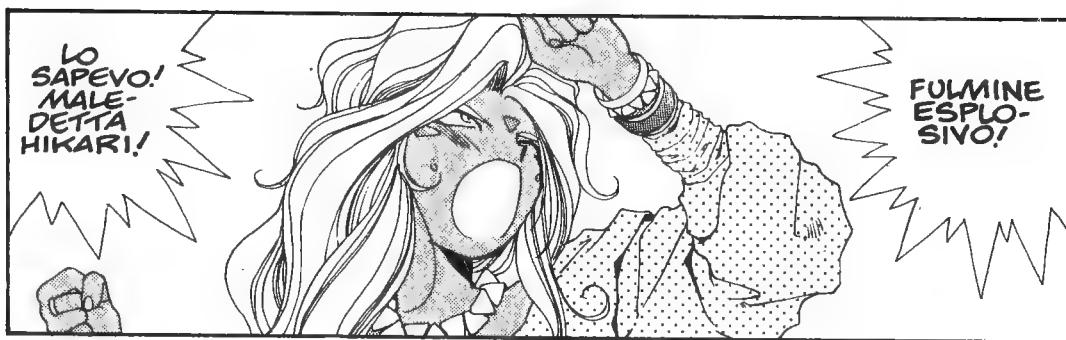
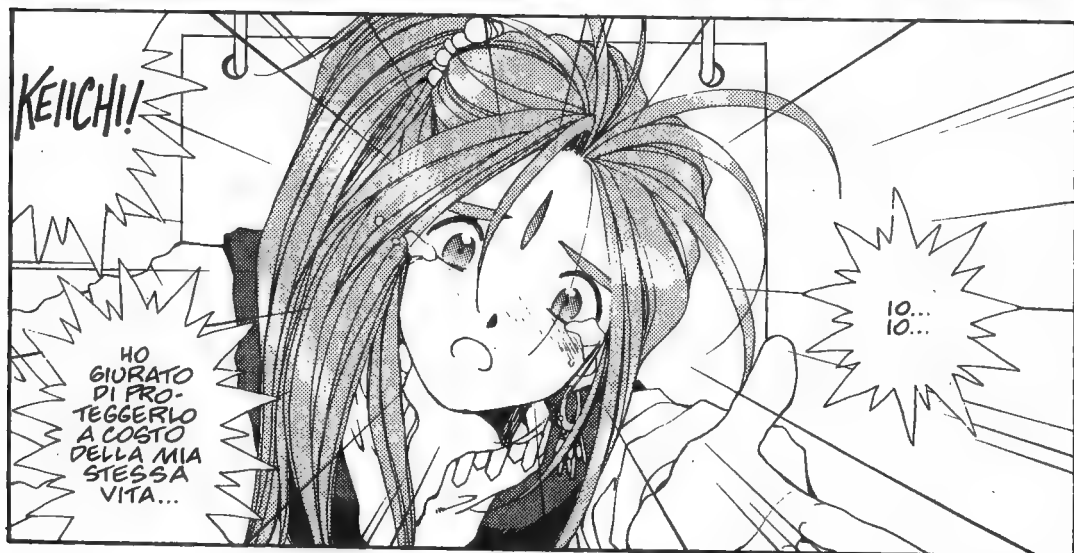
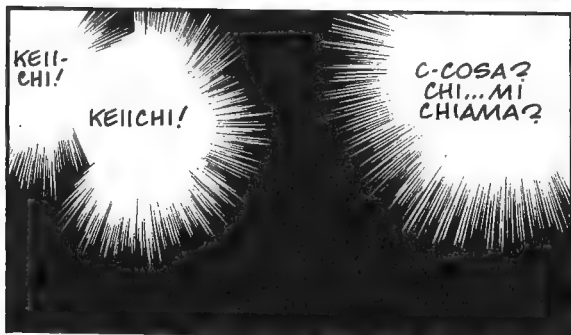
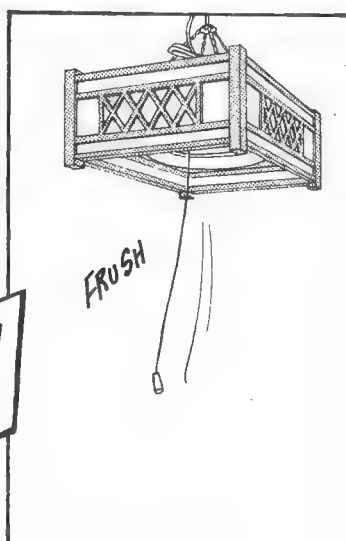
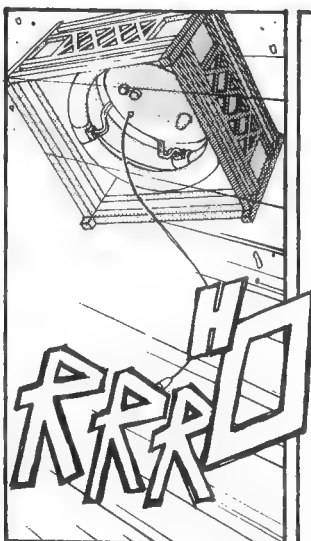
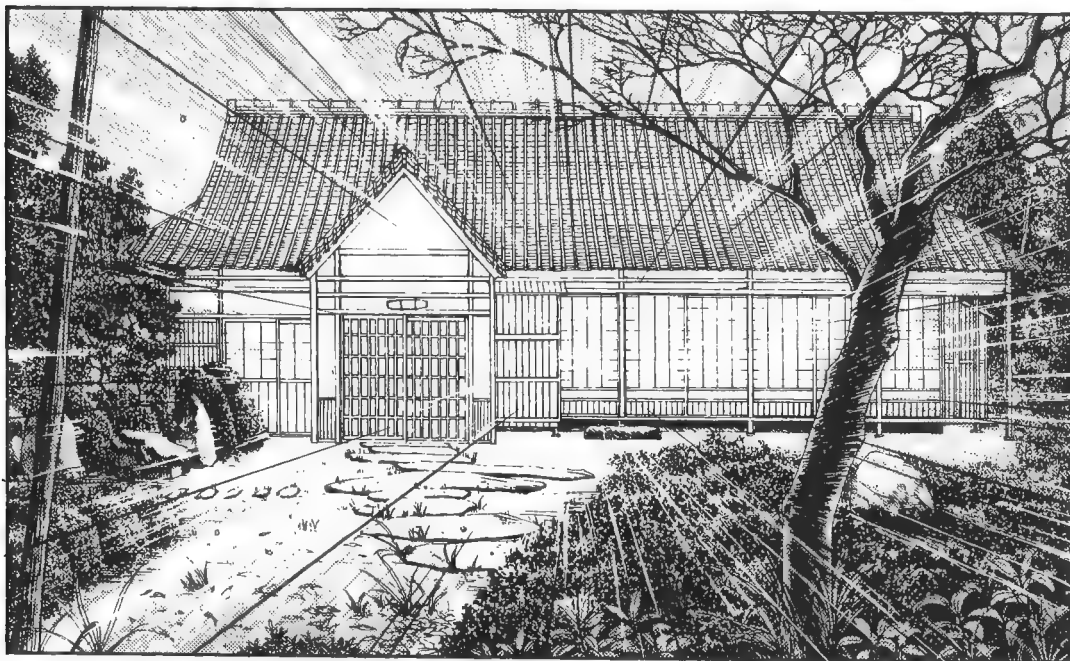
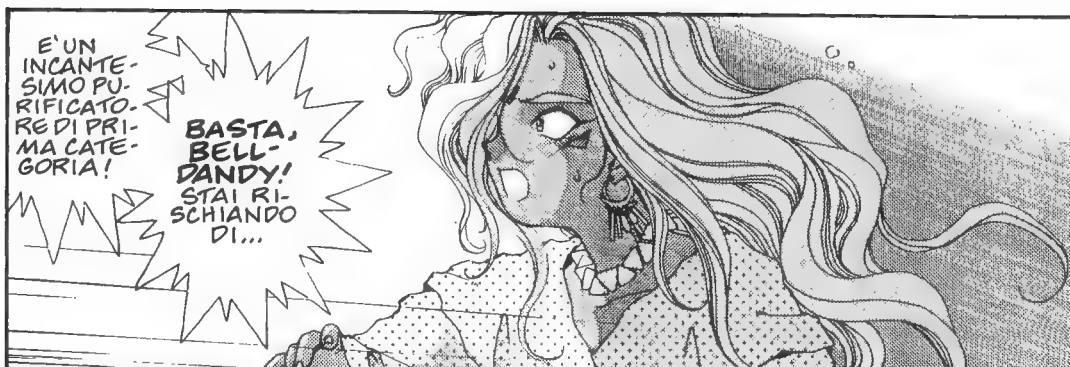
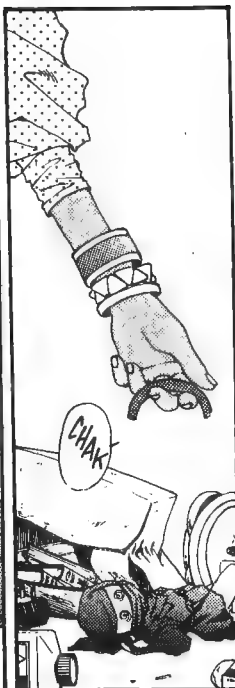
FLIP

E COSÌ NON HAI PRESO IL SONNIFERO...

...È PER QUESTO CHE SEI UN NINJA DI PRIMA CATEGORIA, KODAMA...

NO... LA VITA DA NINJA NON FA PER ME...
...INNANZITUTTO, HO ABBANDONATO IL MIO CLAN... E POI...

HIKARI... DESIDERO CHE TU MI UCCIDA...
...SE NON LO FARAI, IL CAPO ELIMINERÀ TE...

KODAMA...
...IO... NON POSSO...

SEMBRA CHE TU ABBIA FALLITO, HIKARI!
QUELLA VOCE...

E' NOZOMI, LA CHIAROVEGGENTE!
HO COMUNICATO AL CAPO QUELLO CHE STA ACCADENDO QUI!
I SUOI ORDINI SONO CHIARI...

QUESTA E' LA MELODIA DELLA MORTE!

ASCOLTATE!

DOVETE ESSERE ELIMINATI TUTTI!

SVIT SVIT

FLUK
AAAH!
COSA STA SUCCE-DENDO QUI?!

STUPIDI

NO
BASTA

TUMP

BASTA!
NOO!
STUPIDI!!

AAAAH!

LO SAPEVO! MALEDETTA HIKARI!
FULMINE ESPLOSIVO!

MMH?!
NO! QUELLA MAGIA E' TROPPO POTENTE! KEIICHI SARÀ...

GHMMPH!

KEIICHI!
Bottega Morisato

KEIICHI, STAI BENE?

UGH!
UH...
HH...
N-NON CE LA FACCIO PIU'...
KEIICHI!
KEII-CHI!
KEIICHI!
C-COSA? CHI... MI CHIAMA?
KEIICHI!
IO... IO...
HO GIURATO DI PRO-TEGGERLO A COSTO DELLA MIA STESSA VITA...

OH?!
NON VI PERMETTERÒ DI PORTARMELO VIA!

E'UN INCANTESIMO PURIFICATORE DI PRIMA CATEGORIA!
BASTA, BELLDANDY! STAI RISCHIANDO DI...

AAAH!
AAAH!

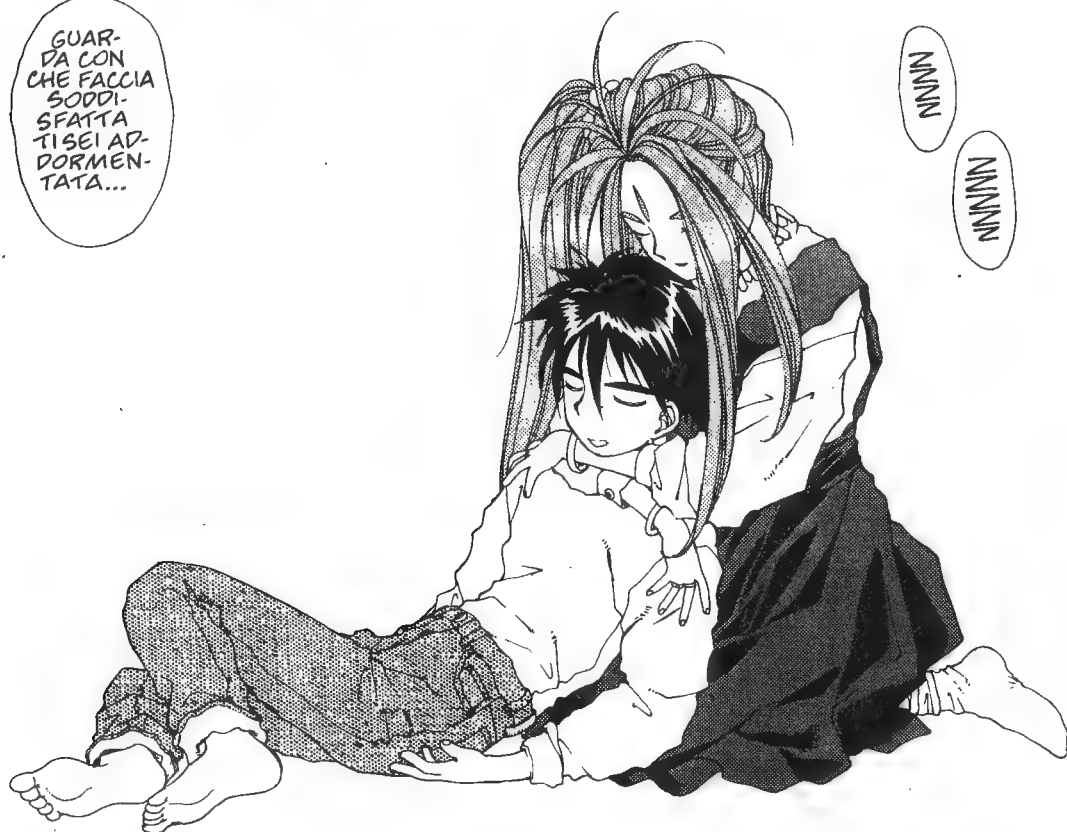
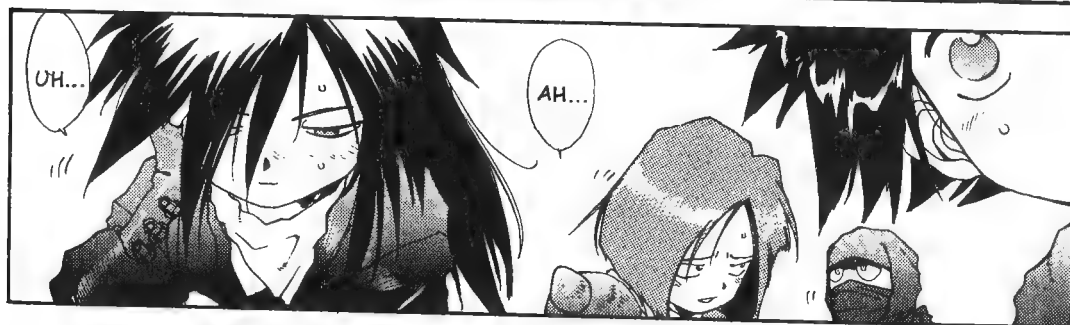
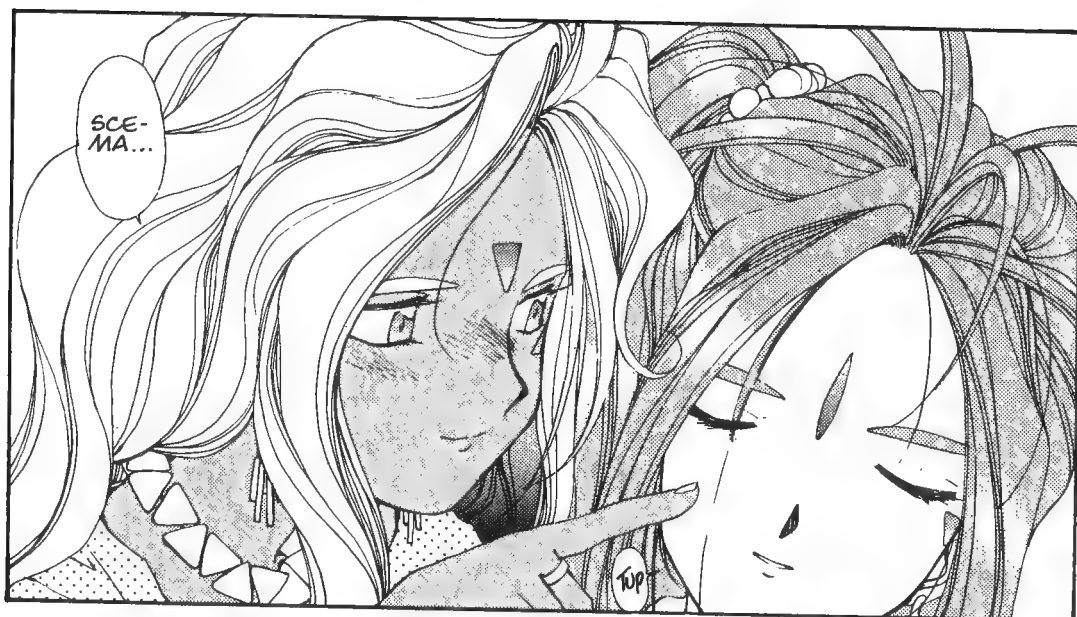
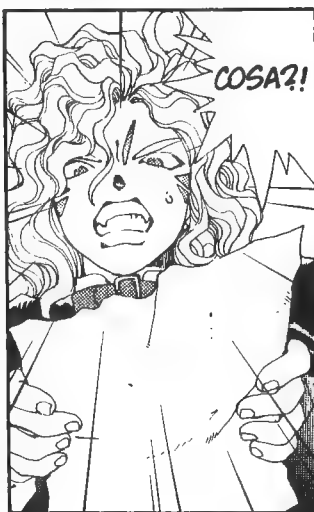
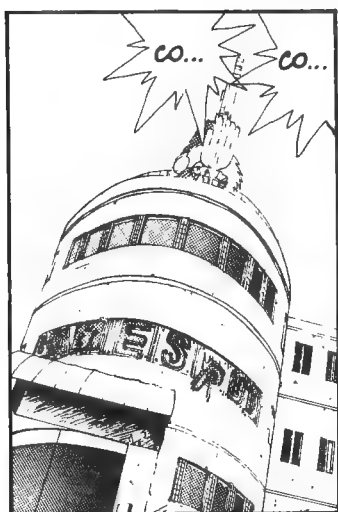
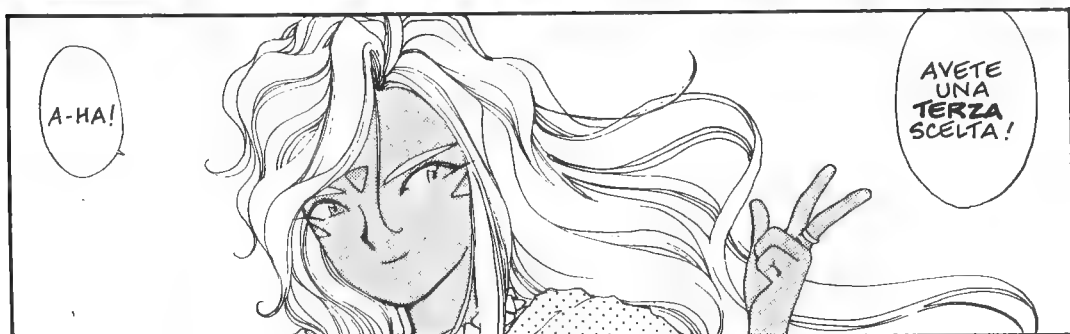
RRRDOH
FRUSH

NNNN
NNNNN
GUARDA CON CHE FACCIA SODDISFATTA TI SEI ADDORMENTATA...

SCE-
MA...
TUP

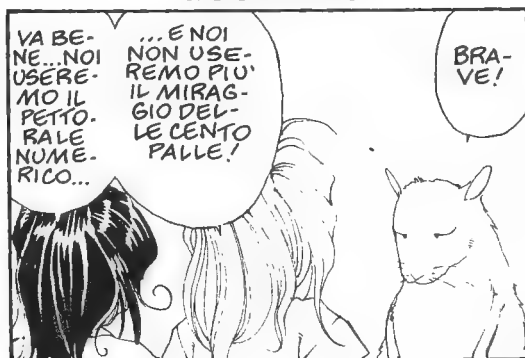
UH...
AH...

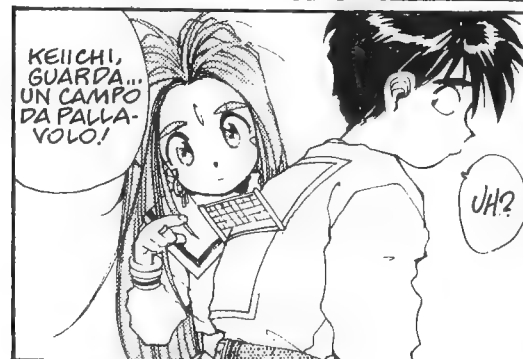
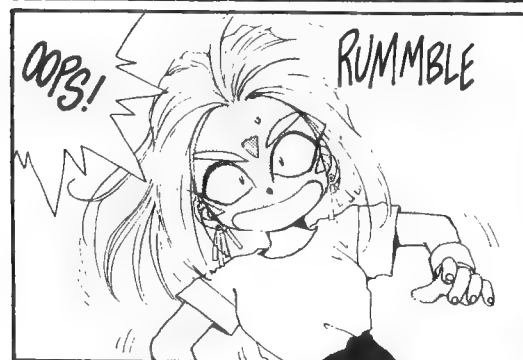
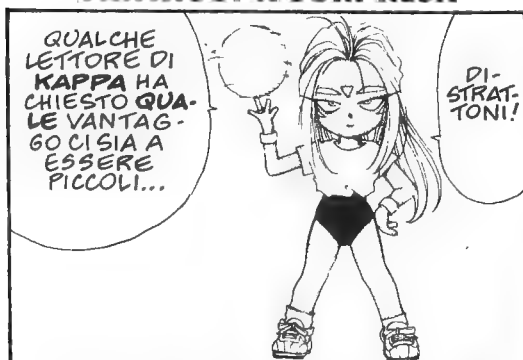
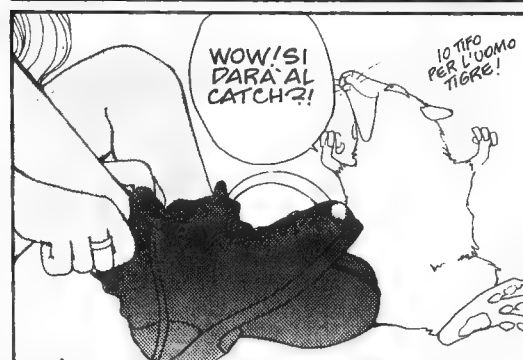
DUN-
QUE...
...AVETE
INTEN-
ZIONE DI
CONTINUA-
RE A DAR-
VELE?

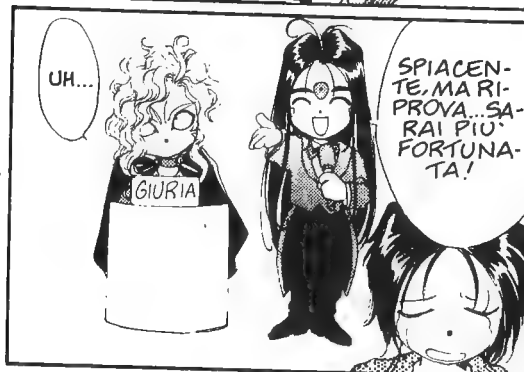
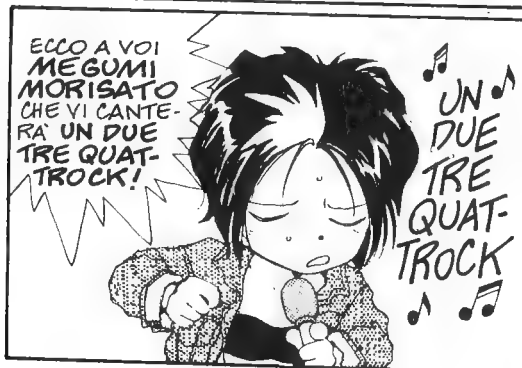
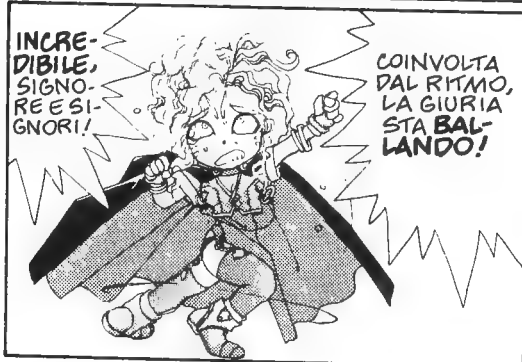
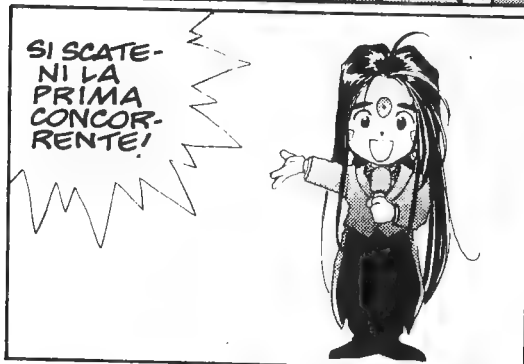
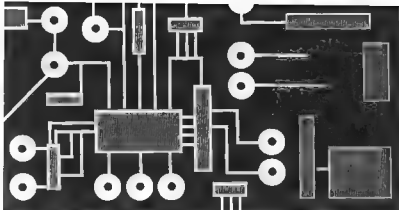
PURTROP-
PO SIAMO
LEGATE AL-
LA DURA
LEGGE DEI
NINJA...
...E PER
SFUGGIR-
NE, ABBIA-
MO SOLO
DUE
SCELTE...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

URD E SKULD - IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

ARBITRO ARBITRARIO

RUOTANDO

URD E SKULD - IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

VANTAGGI A SORPRESA

NASCITA DI UN IDOL

URD E SKULD - IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

URD-ROCK CAFE' CONTEST

CYBERKAPPA

webmistress@kappa.magazine

Ragnetti e Ragnette, come al solito parlo di tutto fuorché di quello che avevo annunciato nello scorso numero! La vita è bella perché è varia! Quasi quasi, d'ora in poi lo faccio apposta per lasciarvi la suspense... Saprete di cosa NON parlerò nel prossimo numero! Ok... Ma di cosa parlerò, allora? Bando alle ciance, ogni promessa è debito, anche se in ritardo: eccoci qua, finalmente, con un po' di sostanza! Et voilà, alcuni siti World Wide Web dedicati o recanti immagini e informazioni riguardanti i cartoni o i fumetti giapponesi, ben forniti e, soprattutto, ITALIANI! Mr. Tox, al secolo Andrea Tozzi, dedica moltissimo spazio all'argomento nella sua home page e, anche se è in gran parte scritta in inglese perché contiene informazioni e link un po' da tutto il mondo, troverete molte cose interessanti in lingua (la nostra!).

http://studenti.ing.unipi.it/~s168503

Ecco uno scorcio di ciò che potrete trovarvi: l'immancabile link verso la Manga Resource List, la lista più famosa e apprezzata tra i manga fan su Internet, una mega lista di manga tradotti e pubblicati in Italia negli ultimi anni. La lista è divisa in più parti: i manga pubblicati adesso, quelli che sono già stati pubblicati e quelli interrotti. Per ogni fumetto è indicato l'autore, la casa editrice italiana, dove necessario la testata su cui è pubblicato e infine - dove possibile - un link per trovare tutto ciò che desiderate sul vostro manga preferito. Tra le altre cose, anche un link alla lista degli anime che abbiamo visto in Italia, fatta sempre da Mr. Tox e dalla sottoscritta.

http://www.cli.di.unipi.it:80/~~bigini/anime.htm

Un'altra home page che dedica un'ampia sezione ai cartoni/fumetti giapponesi (in inglese, per spirito internazionale), con una preferenza per Masamune Shirow, è quella di Andrea Bigini, che vanta una pagina dedicata a Ghost in the Shell, una a Bubblegum Chrysis e una lunga e successissima lista di link interessanti sia per quanto riguarda gli anime, sia per il Giappone in generale. Aggiungo che il tutto vanta un design futuristico molto ricercato.

Per i fan di Sailor Moon ci sono ben tre pagine in italiano dove troverete informazioni più o meno dettagliate sulla storia e sui personaggi.

http://ipeca5.elet.polimi.it:8000/sm/

Andrea Duranti ha solo 14 anni, ma è già un provetto designer html! Le sue pagine sono davvero carine!

http://www.dsi.unimi.it/Users/Students/ferenczi/indsmit.html

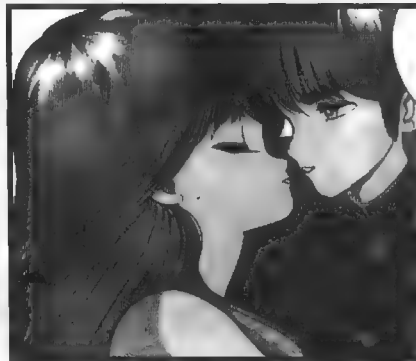
David Ferenczi è stato uno dei primi italiani a parlare di Sailor Moon nelle sue pagine!

http://www.ing.unipi.it/~s143326/smoon.html

Terza, ma non per questo meno interessante, è la pagina di Marco Pasquali.

Video Girl Ai © Katsura/Shueisha
Sailor Moon © Takeuchi/Kodansha

Kimagure Orange Road © Matsumoto/Shueisha

http://www.dsi.unimi.it/Users/Students/buffoni/preferen.htm

Passiamo ora alla pagina di Mix, al secolo Mirko Buffoni: che lista alcuni link a pagine straniere dedicate a vari successi, come le opere della Takahashi, Orange Road, Ghost in the Shell, Nadia, Video Girl Ai (non so cosa lo abbia spinto a includere la mia M.A.D. pagina, ma lo ringrazio).

http://cdc8g5.cdc.polimi.it/~tgaj0129/y_overv.html

Christian Orlandi mi ha indicato la pagina di Roberto Fasiani, che conoscevo già via email, che contiene link interessanti e informazioni soprattutto su Maison Ikkoku e Video Girl Ai (tutto in inglese).

http://twilight.sm.dsi.unimi.it/~ferrah/tv-mania

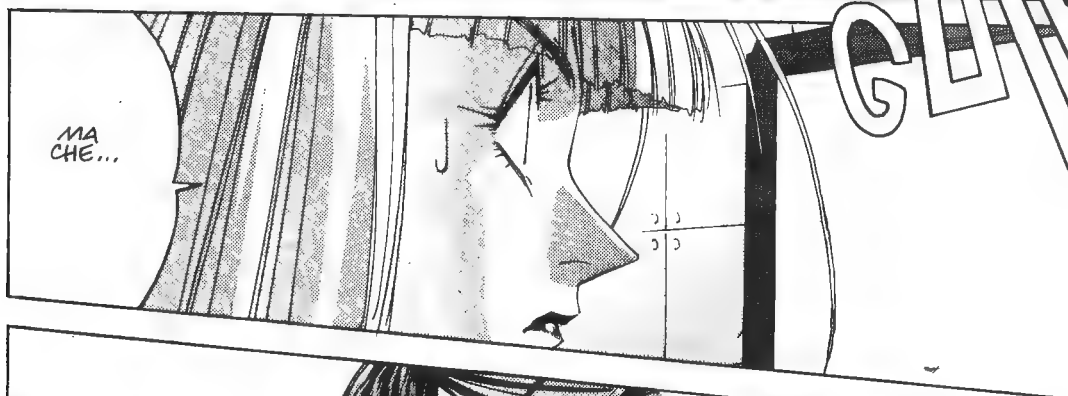
Il mio quasi conterraneo (romagnolo lui, emiliana io) Dexter (Michele Ferrara) ha ben pensato di fare una cosa da MATTI, quale mettere su WWW una raccolta di tutti i testi delle sigle italiane dei cartoni animati che sono stati trasmessi in Italia (Wacky Races compreso, non solo giapponesi!): se avete materiale che gli manca, fategli un fischio via email :>

Per oggi è tutto, vi invito a scrivermi se avete scoperto qualche URL italiano interessante (possibilmente non in stato di 'lavori in corso' ::>)! Un saluto agli amici di it.arti.cartoni

Simona "Madoka Kusanagi" Stanzani
WebMistress@Kappa.Magazine
cyberkappa@simona.com

Da oggi potete scrivere anche ai Kappa boys (finalmente attrezzati)! kappa@mailbox.dsnet.it

NEANCHE IL GELIDO INVERNO RIUSCIRA' A OSTACOLARE LA GARA DI NUOTO TRA MAGGIORATE IN PISCINA

AVANTI, PLASMA! LA TRASMISSIONE E' FINITA! QUALI SONO I TUOI **LOSCHI PIANI?**

ASSEMBLER OX - di Kiya Asamiya

ADDIO, COMPILER

GUARDA CHE IO E INTERPRETER NON ABBIAMO PAURA DI TE, ANCHE SE SEI LA PRINCIPESSA DEL MONDO DELLE ROUTINE!
TU... TU...
IO SONO IN GRADO DI NEUTRALIZZARE I TUOI POTERI, PLASMA! NON TI CONVIENE FARE MOSSE FALSE!
NNGH!
E VA BENE...
ALLORA VE LO DIRÒ UNA VOLTA PER TUTTE!
LA MIA RISPOSTA È:...

...QUESTA!
WHAM
COSA?!
TOD
AH AH AH AH AH!
SHA

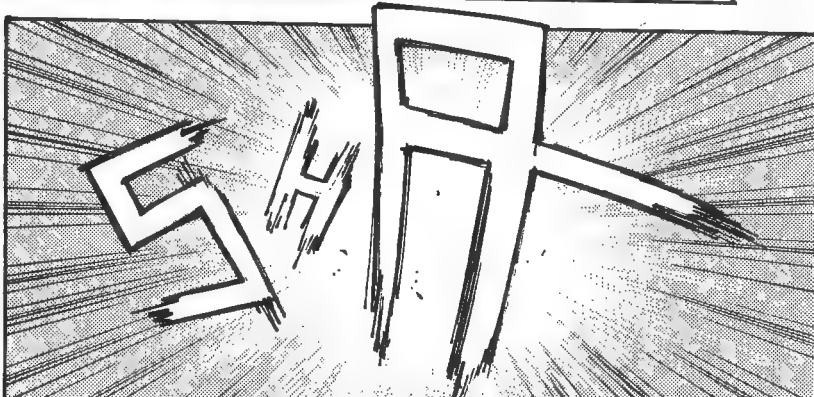
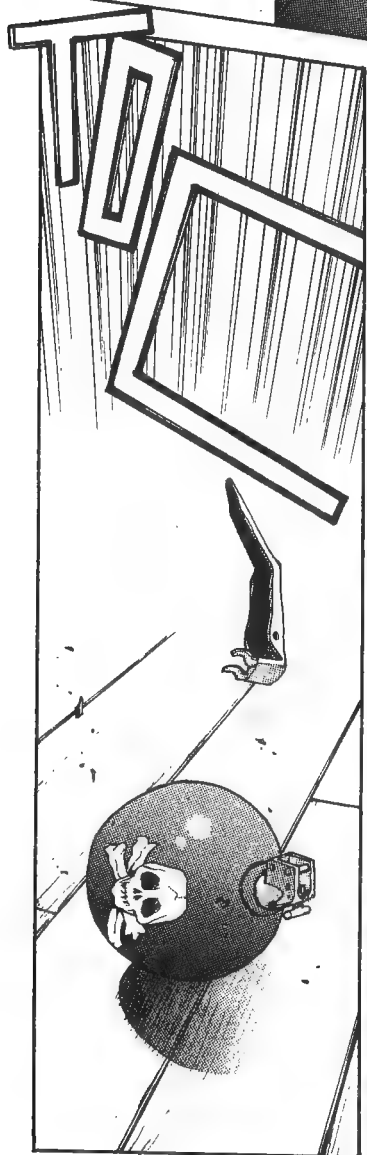
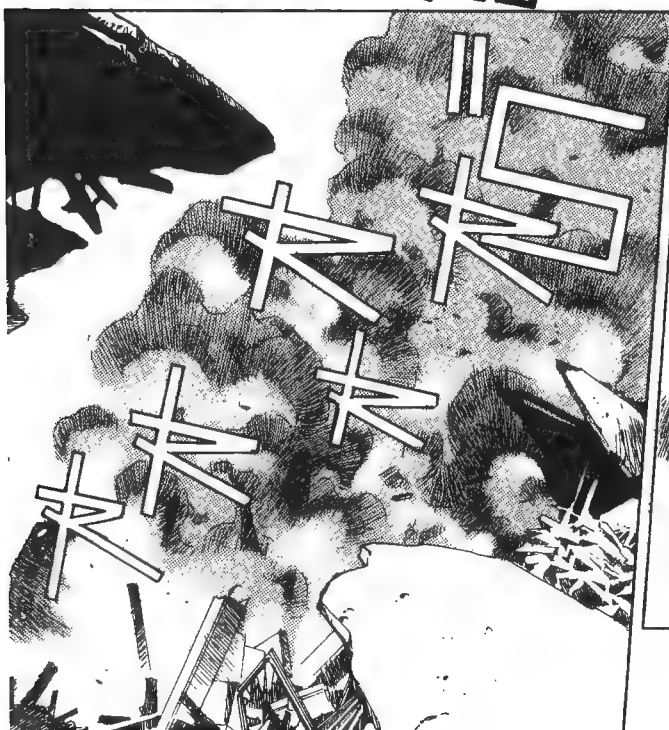
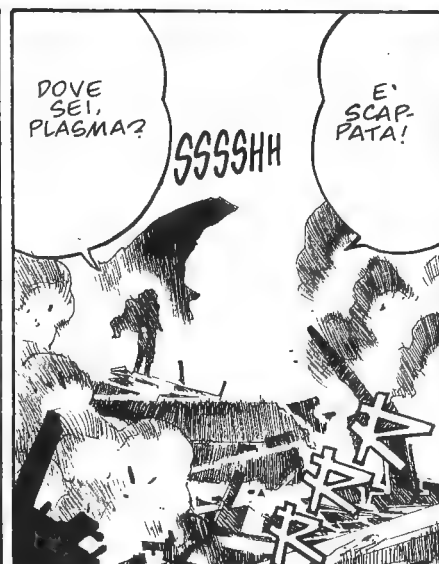
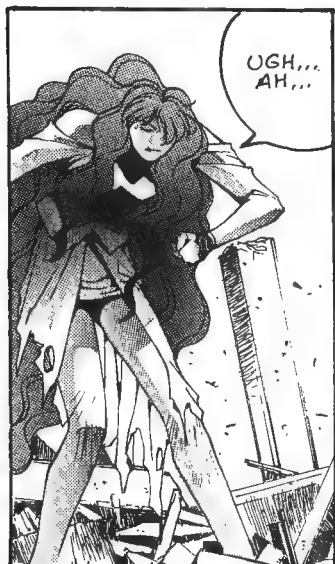
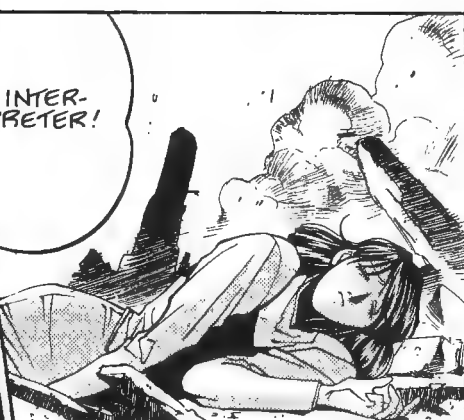
UHNF...

DANNATA PLASMA... COSA DIAVOLO HA COMBINATO?
INTER-PRETER!

UGH,... AH,...

E' SCAP-PATA!
DOVE SEI, PLASMA?
SSSSHH

COS...?!

WHOOS
SLAP
ARGH!

SCAPPATA? CHI? IO?! AH AH AH!
VIA, NON DIRE SCIOCCHEZZE, COMPILER!

AGH!
TUD
MISURA LE PAROLE QUANDO TI RIVOLGI A ME, COMPILER
IO SONO PLASMA... LA GRANDE PLASMA!

PER ME SEI SOLO UNA GRANDE TESTA DI CAVOLO!

CO-COSA?!

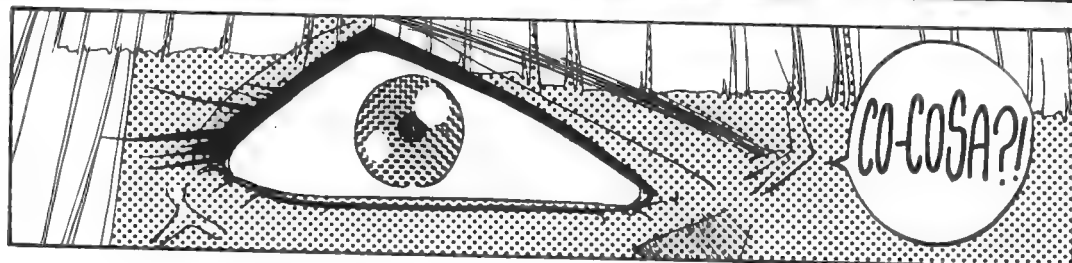
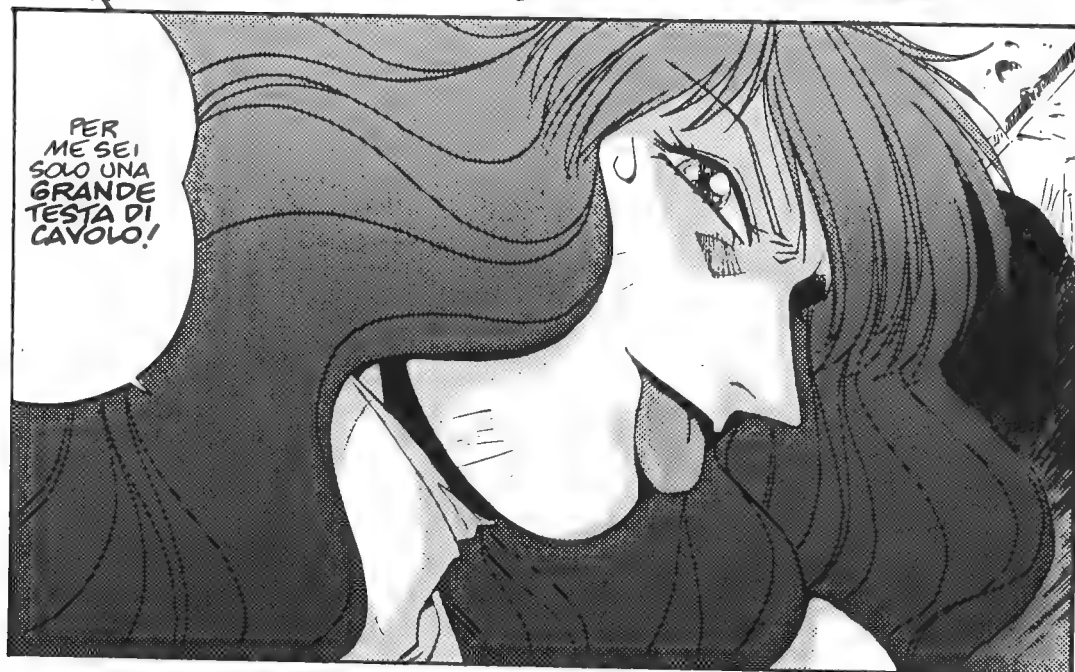
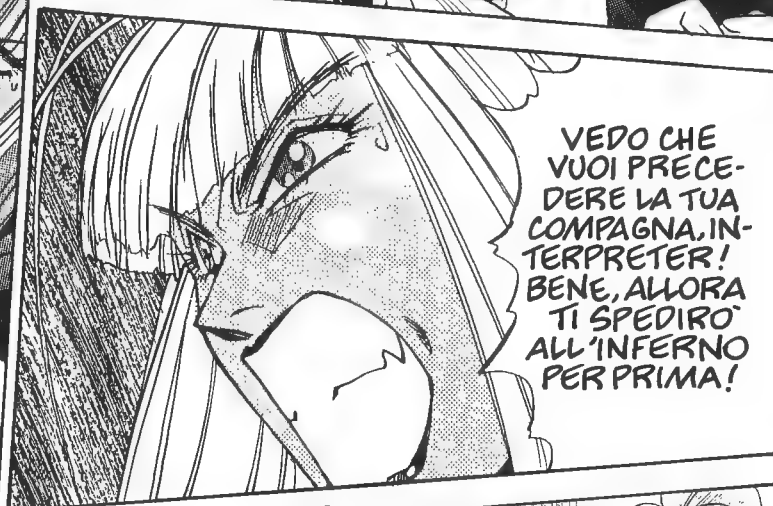
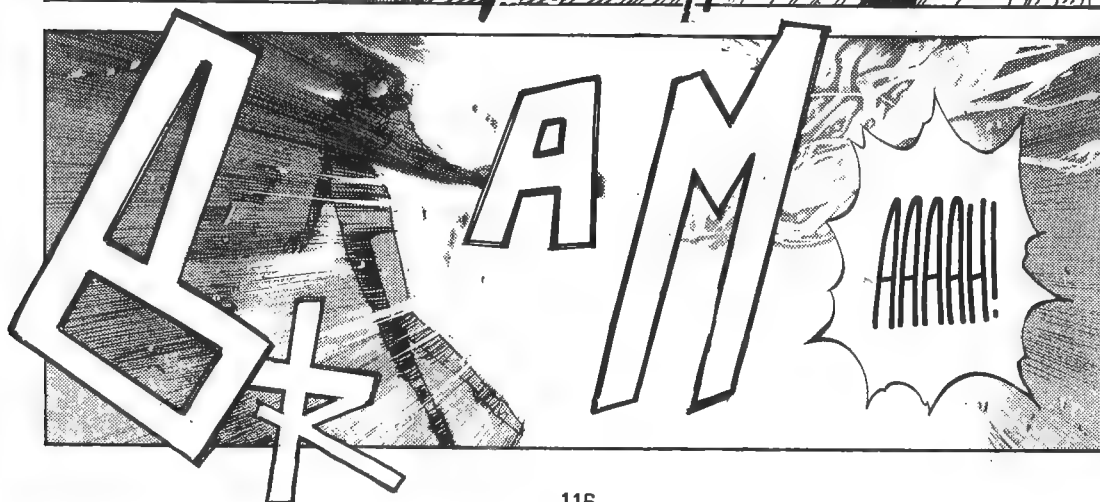
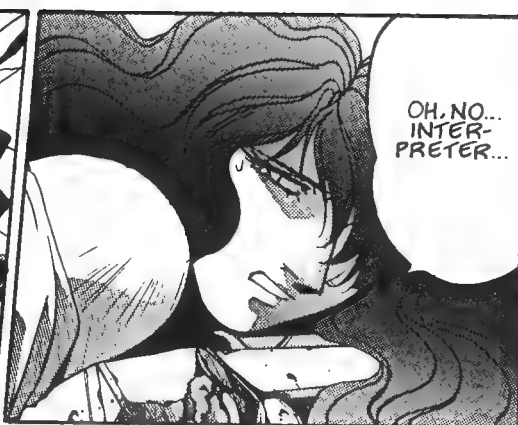
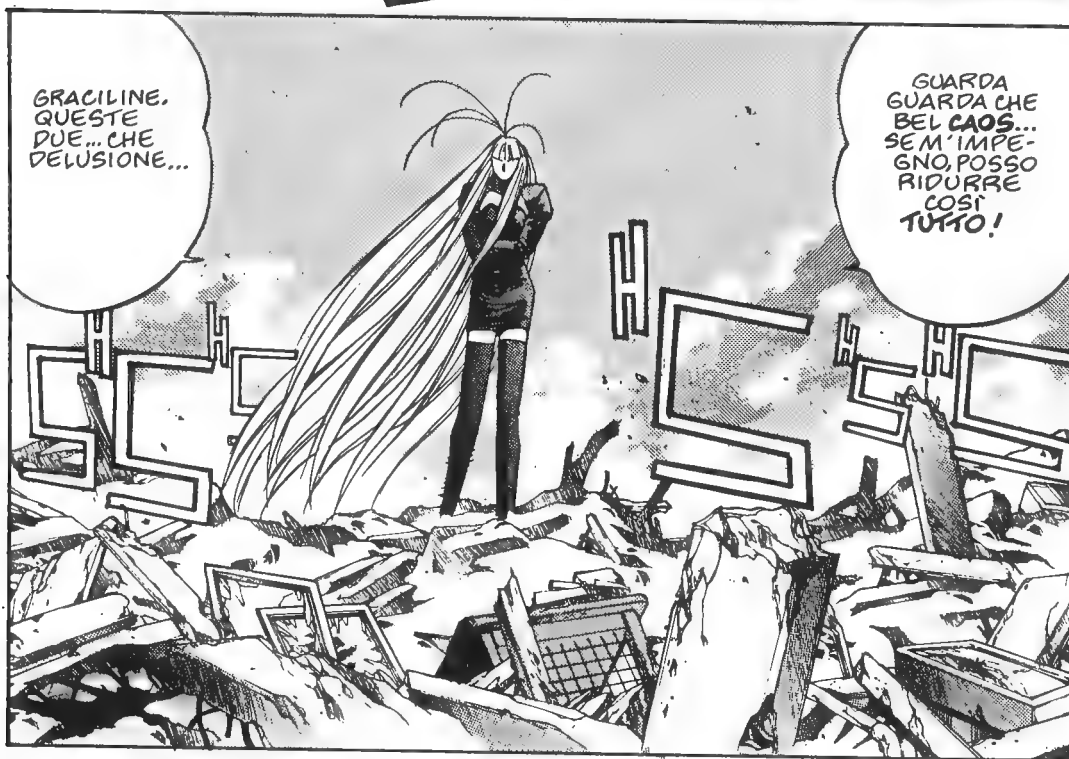
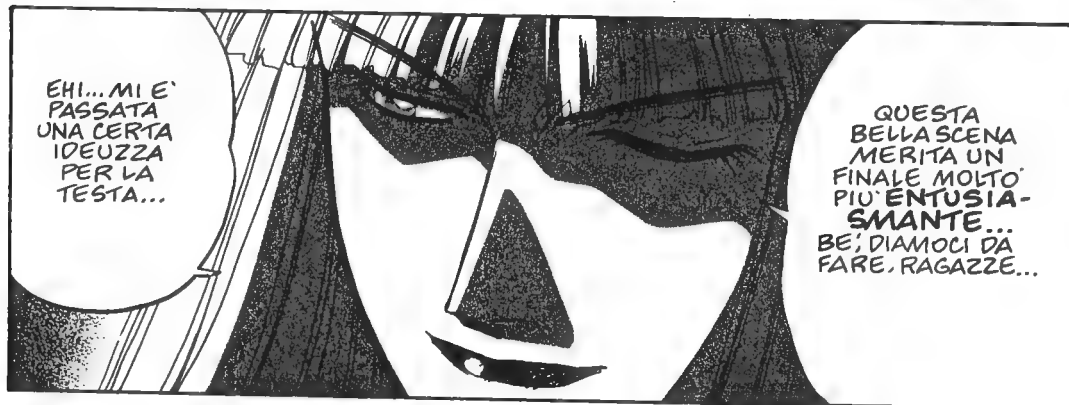
SUPER FRUSTA ELETTRONICA PLASMA!
YAAAA-HAAA!
SWAP
SWAP
SLAP
AGH!
UH...?
SKIOK
SLAP
AH AH AH AH! CREPA! CREPA, RINNEGATA!
SNIIS
SLAP
SKIOK
AAAH!
DANNAZIONE! COMPILER!
TA
TA

AH AH... PANT PANT... COME VA, COMPILER? HANF HANF...
È LA TUA **FINE!** CONSOLATI... ALMENO, FRA UN PO' NON SENTIRAI PIU' ALCUN DOLORE!

UH...
HNF
HNF
HNF
HNF

ADDIO, COMPILER!

WHAM!!

COSA?!

E RIUSCITA A EVITARE IL RAGGIO DELLA PISTOLA SUPER DEFORMED!
SHA
MERD...
VEDO CHE VUOI PRECEDERE LA TUA COMPAGNA, INTERPRETER! BENE, ALLORA TI SPEDIRÒ ALL'INFERNO PER PRIMA!
TUONO SPAZIALE!
AAAAAH!

OH, NO... INTER-PRETER...
UGH!
ZAP

GUARDA GUARDA CHE BEL **CAOS**... SE M'IMPEGNO, POSSO RIDURRE COSÌ **TUTTO**!
GRACILINE, QUESTE DUE... CHE DELUSIONE...

QUESTA BELLA SCENA MERITA UN FINALE MOLTO PIÙ **ENTUSIASMANTE**... BE', DIAMOCI DA FARE, RAGAZZE...
EHI... MI È PASSATA UNA CERTA IDEUZZA PER LA TESTA...

E' COSÌ, LE DUE PIÙ POTENTI ROUTINE DEL MONDO ELETTRONICO CI SALUTANO PER SEMPRE!

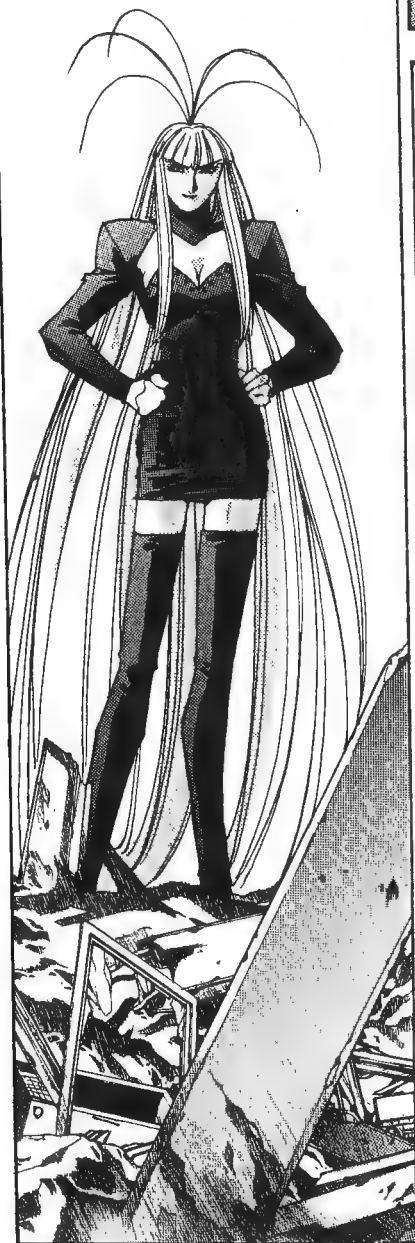
NON CI FATE UNA GRAN BELLA FIGURA, SAPETE?

IL GIOCO E' BELLO FINCHE' E' CORTO! NON PUOI FARE TUTTO QUELLO CHE TI PARE, SAI? QUI NON SEI A CASA TUA!
NACHI...

AVANTI! RIMETTI A POSTO QUESTO DISASTRO E LIBERA COMPILER E INTERPRETER!
SEI ABBASTANZA CARINO, NACHI... SPERAVO DI POTERTI CONCEDERE L'ONORE DI DIVENTARE UN MIO SERVITORE...

BE', PECCATO...
FLIP
FUORI DAI PIEDI!

AAARGH!
SPLOM

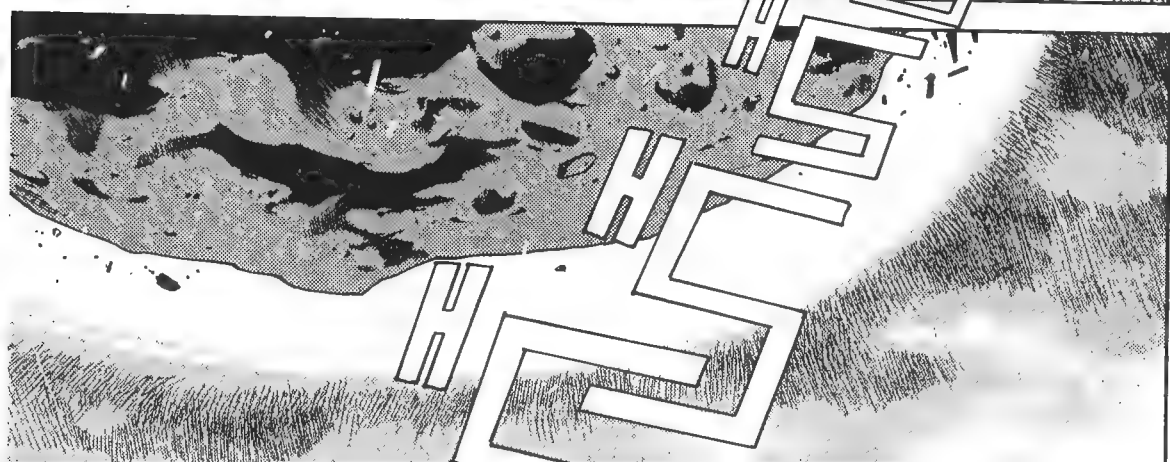
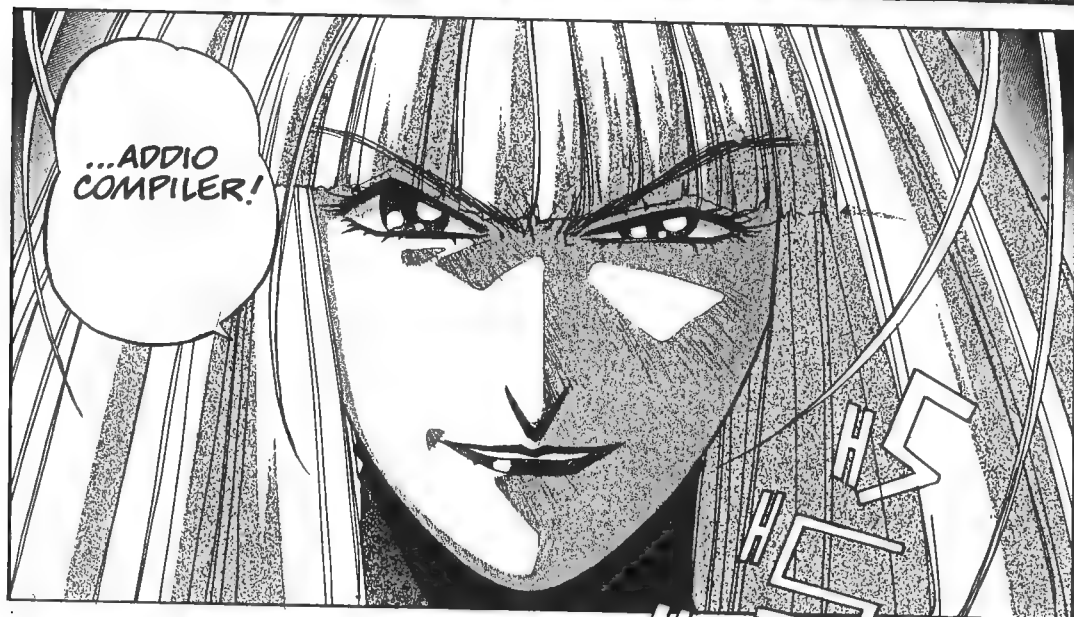
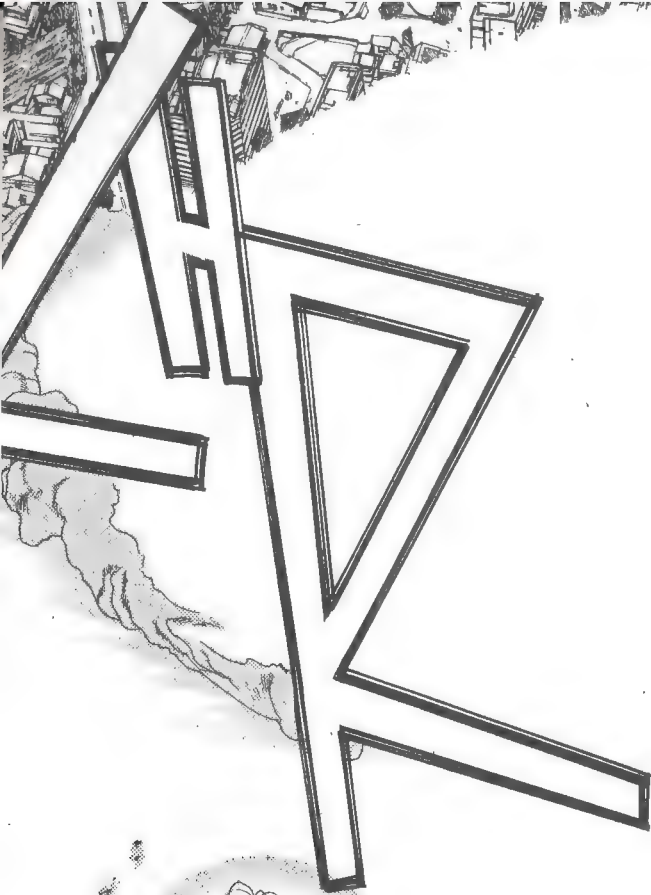
ECCO IL MIO PIANO... LO VOLEVATE CONOSCERE, NO? E' MOLTO SEMPLICE... DISTRUGGERÒ L'INTERA RAZZA UMANA, COSÌ IO E TOSHI RESTEREMO COMPLETAMENTE SOLI... I NUOVI ADAMO ED EVA DEL FUTURO EDEN!

C-COME?

COME? BE', FARÒ PRECIPITARE PHOBOS, LA PIÙ GROSSA LUNA DI MARTE, SULLE VOSTRE TESTOLINE!
CHE NE DITE? VI VA?

SPERO DI SÌ, PERCHÈ ACCADRÀ FRA UN MINUTO!
HMMM

ADDIO, DISTRETTO DI NERIMA! ADDIO, TOKYO!
WROOOOOOOO
ADDIO, GIAPPONE!
ADDIO, UMANITÀ INTERA!
WHHMMMMMM
MA SOPRATTUTTO...
...ADDIO COMPILER!

RRRR
RRRR

AHAHAH! AHAHAHAHAH! AHAHAH!

OH... P-PLASMA...
CORAGGIO, TOSHI... FRA POCO POTREMO VIVERE FELICI E CONTENTI... NOI DUE SOLI...

...NOI DUE SOLI...

SÌ... QUESTO NON SAREBBE MALE...

PLASMA! PERCHÉ STAI RIDACCHIANDO SOTTO I BAFFI?

ABBIAMO DETTO QUALCOSA DI TANTO DIVERTENTE?

ECCO... IO...

ASSEMBLER 0X - CONTINUA
(il mese prossimo... NERIMA QUEEN!)